joystick

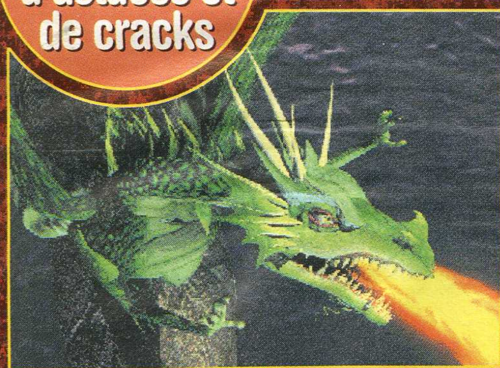
SOLUCES 87

3615 JOYSTICK



LA SOLUTION COMPLETE DE LBA2

Jeux Crack et En Détresse
7 pages d'astuces et de cracks



Deuxième partie du guide de Heroes of Might & Magic 2

SUPPLÉMENT GRATUIT AU NUMÉRO 87 DE JOYSTICK

sommaire



Ce mois-ci, les Jeux Crack se trouvent sans titrage et au début du magazine. C'est la faute de Pete Boule, ça, avec sa soluce de LBA2.

L'énorme solution de LBA2 : Pete Boule tenait à visiter les moindres recoins du jeu et à vous les décrire. Si avec ça vous ne vous en sortez pas...





Vous êtes coincé dans un jeu ou vous connaissez la solution à un problème posé par un lecteur ? N'hésitez pas à nous écrire.

La suite de la première partie parue le mois dernier. Ce mois-ci, Iansolo vous parle de l'aspect stratégique du jeu.



édito

Après les mésaventures du mois dernier, nous avons pu ressusciter nos amis Iansolo, Pete Boule et Gabriel Lopez. À peine remis sur pied, ils se sont respectivement jetés sur Heroes of Might & Magic 2, LBA2 et sur les Jeux Crack. Z'avez-vu la taille de LBA2 ? Pete Boule a pété les plombs, c'est clair, nous n'avons rien pu caser d'autre, ce qui n'a pas manqué de provoquer la colère de ses deux collègues. À cette heure précise, nous ne pouvons plus faire grand-chose pour ce pauvre Pete Boule, mais bon, comme on dit dans le show biz : The show must go on. Tant va l'eau à la cruche qu'à la fin elle ne sait plus ce qu'elle dit. On a toujours besoin d'un plus mort que soit... Oh puis zut, je vais me coucher.
Ah non, j'oubliais, nous avons modifié la numérotation de ce supplément. Ce numéro 87 fait donc suite au numéro 3. Ce sera plus facile pour s'y retrouver...

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 87 est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Olivier Aubin (iansolo@joystick.fr), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction artistique et mise en page : Alain Langlois (Linos@club-internet.fr)
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Lionel Barcilon et Cécile Lando
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 87 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse
Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ? Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

Prestige et gloire, voilà ce qui attend les vaillants lecteurs qui nous proposent astuces, cracks et soluces. En récompense, mieux qu'une médaille : la publication ! Votre trouvaille, ludique enfin apprécié à sa juste valeur par des hordes (au bas mot) de lecteurs extasiés, ça c'est la classe ! De plus, Tout truc publié rapporte 50 F ! toute soluce, c'est 300... Pour participer, envoyez trucs, soluces et pingouins imprimés avec vos coordonnées à : Joystick, Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

ATF (PC CD)

Un petit cheat code pour la VO anglaise de ce simulateur de vol. Pour voler sans limites, dans l'écran principal, appuyez en même temps sur les touches Alt Shift Ctrl situées du côté droit du clavier. À présent, vous pouvez utiliser tous les avions. De plus, on peut modifier à volonté toutes les missions. Bon vol, commandant !

Laverdure

FRAGILE ALLEGIANCE (PC CD)

Au lieu d'exécuter le jeu normalement, taper sous DOS la ligne de commande suivante : Fragile/cKim.Jon.fmsti pour avoir de l'argent, toute la carte et la possibilité de tout construire en moins d'un jour.

Gregory

MEGARACE 2 (PC CD)

Pour choisir votre voiture dès le départ, faites le plein de munitions afin de dégommer les adversaires et être sûr d'arriver dans les premiers (ou le premier, si vous pilotez comme Schumacher). Voici des codes pour la carte Action Replay, pour la version complète de Megarace 2 :

+M2855C0FF	Crédits (1)	
+M2855C1FF	Crédits (2) mini	= 65535
+M21ACD4FF	Trax L9 (a acheter)	= 255
+M21ACD8FF	Trax L6 missiles	= 255
+M21ACE0FF	MKII Mines Th-1	= 255
+M21ACE4FF	Huile (à acheter)	= 255
+M21ACDCFF	Bouclier	= 100 %
+M21ACC805	Bouclier	valide
+M21ACC900	Bouclier	valide
+M21ACCA00	Bouclier	valide
+M21ACCB00	Bouclier	valide

NOTE : le lanceur Trax L9 et l'huile sont à acheter dans le magasin pour que les codes soient valides.

André

DUNGEON KEEPER (PC CD)

1. Voici des sacrifices intéressants :
- Maîtresse noire + 2 Démons bileux = transforme toutes vos créatures en poulets durant un temps limité.
- Poulet = tous les poulets explosent !
- Larbin = chaque larbin sacrifié réduit le prix du larbin invoqué, jusqu'à un prix minimal de 150 PO. Arrivé à ce stade, le prix ne baisse plus, vous n'avez plus alors qu'à sacrifier le nombre de larbins désirés et invoquer ensuite le même nombre de créatures, pour qu'ils vous coûtent 150+150 PO par unité, quelle que soit leur quantité.

2. Comment rendre heureux le Démon cornu : Mettez-le dans le temple, laissez-le sur un corps mort (ennemi ou allié), et payez-le souvent. Si vous respectez ces 3 actions, le Démon cornu devrait rester assez content...

3. Un moteur à gemmes :
Dès que vous repérez un gisement de gemmes (fric inépuisable), vous avez intérêt à construire un moteur d'extraction efficace, car malgré sa lenteur, l'exploitation des gemmes est l'arme absolue pour dépenser sans compter et mettre à genoux vos adversaires. L'idée, c'est de construire une salle du trésor qui jouxte ou entoure le bloc de gemmes pour limiter les déplacements au maximum. Si vous voulez encore améliorer le principe, débrouillez-vous pour que la salle aux gemmes soit dans une pièce avec porte fermant à clef pour enfermer les larbins extracteurs. Garnissez abondamment la salle de main-d'œuvre, grâce au truc du larbin à 300 PO, et voilà ! Notez que toutes le salles au trésor communiquent entre elles (l'or se répartit automatiquement). La salle au trésor des gemmes n'a donc pas besoin d'être énorme, si vous en créez une autre géante ailleurs, qui elle recevra les montagnes d'or extrait.

4. Utilisation des "specials" :
À moins d'une situation d'urgence, les bonus pour monter de niveau tous les monstres sont à conserver (les larbins les stockent dans la bibliothèque) pour passer les niveaux d'expérience les plus élevés de vos créatures (beaucoup plus longs à obtenir autrement). Cherchez bien, une fois le niveau fini : il y a presque toujours un bonus pour transférer votre créature favorite au niveau suivant. Les Dragon, Maîtresse noire, Vampire, Grand cornu ou Grand seigneur (moins exigeant que le Grand cornu, on peut le gagner à sa cause par la torture) sont les plus adaptés.

Bug Killer

NBA LIVE 97 (PC CD)

Pour avoir de nouveaux joueurs, allez sur l'écran où habituellement vous créez de nouveaux joueurs. Au moment où vous en créer un, donnez-lui un nom, utilisez un nom de l'un des membres de l'équipe de production de NBA LIVE 97. Vous verrez que pour chacun de ces noms, les caractéristiques sont prédéfinis. Voici la liste de tous les noms qu'il vous est possible d'entrer de cette manière :

IVNA ALLAN	DAVID LAVIOLETTE
SHEILA ALLAN	KEN LAM
GREG ALLEN	DAVID LEE
JOE AMATI	TIM LEWINSON
STEVE ANDERSON	MARCUS LINDBLOM
DARYL ANSELMO	ADAM MACKAY
SMITHRENATA ANTONIC	JEFF MAIR
DAVID BOLLO	WILL MOEZLL
BRIAN CHAN	AL MURDOCH
GLENN CHIN	TED MURRAY
STANLEY CHOW	SAM NELSON
TRAZ DAMJI	DANIEL NG
ED FLATCHER	BRENT NIELSEN
P.C.	CASAY O'BRIEN
GAEO	DARELL OMTHUIS
KIM GILL	JAYPAGE
AARON GRANT	ZOE QUINN
CINDY GREEN	ROD REDDEKOPP
CRISPIN HANDS	SABASTIAAN REINARZ
SHANA HOERNKE	STEVE ROYEA
DOM HUMPHREY	HIOVANNI SASSO
KURT HSU	DARREN SCRUELLER
ANDREW JINKS	DAN SCOTR
ALJOHANSON	KIRK SCOTR
ERNIE JOHNSON	MARK SODERWALL
MICKAEL KLASSEN	NOVELL THOMAS
MIKE KLEIN	KEN THURSTON
SHYANG KONG	MIKE VANASELJA
BRIAN KRAUSE	DAVE WARFIELD
GREG LASSEN	ROBERT WHITE

Et voilà, mais puisque l'on est dans les astuces, on va y rester, non ? Alors pendant un match, si l'adversaire a la balle et que vous la voulez, mettez alors la pause et cliquez sur les temps morts de l'équipe adverse jusqu'à ce que vous entendiez un coup de sifflet. En faisant celà, vous verrez que l'équipe adverse vient de commettre une faute, ce qui vous vaudra un lancer franc.

Dark Forces

POWERSLAVE (PC CD)

Voici des codes à taper pendant le jeu :

LOBOPICK	donne toutes les clés
LOBOCOP	pour avoir toutes les armes
LOBOSPHE	pour avoir toute la carte
LOBODEIT	pour passer en mode invincible
LOBOXY	indique les coordonnées
LOBOLITE	pour supprimer les flash des explosions
HOLLY puis LEVEL x	pour aller au niveau x désiré
HOLLY DOORS	pour activer tous les switches

Gregory J.

ID4 INDEPENDENCE DAY (PC CD)

Astuces pour la VO d'ID4 (pensez au QWERTY). Dans le menu des options, il est

possible d'entrer le nom du joueur. À la place, entrez l'un de ces cheat codes :

LIVE FREE	Invincibilité
TOURIST	Choix du niveau
GO POSTAL	Bonus dommages, armement et recharge rapide
FOX ROX	Choix du niveau
GODZILLA	Élimine les civils et vos alliés
MR HAPPY	Choix de l'avion
KYRA NR	Choix niveau, avion, invincibilité, etc.
BRENDAN QR	Même chose
DOOFUS	Même chose
GREG FM	Active toutes les options
SCOTTYWAR	Même chose
ROSA DUONG	Même chose
KIWI	Comme DOOFUS avec armement et recharge rapide
RELOAD COCO	Toutes les options
RADARMY	Idem
DAB DAB	Une fois de plus, une fois de moins
TRI S	Idem

En fait, ces codes ne prennent pas effet tout de suite. Ils activent un nouveau menu ainsi que les options qu'il contient. Retournez sur le menu principal du jeu, et appuyez sur les touches "Ctrl" de droite, "Shift" de droite aussi, et "8" en même temps. Vous irez alors directement au menu "Cheater". C'est à l'intérieur de ce menu que vous pourrez choisir votre niveau, votre avion, activer ou désactiver l'invincibilité et un tas d'autres options.

Booooo

EARTHWORM JIM 2 (PC CD)

Pour être à la hauteur de ce jeu de plates-formes et pour le terminer, voici les codes d'EJ 2 (version complète) pour la carte Action Replay :

+EWJ21FD4C1FF	ENERGIE
+EWJ21FD52003	NOMBRE DE VIES RESTANTES
+EWJ21FD461E8	PLASMA (1)
+EWJ21FD46203	PLASMA (2)=1000
+EWJ21FD465E8	FINGER GUN (1)
+EWJ21FD46603	FINGER GUN (2)=1000
+EWJ21FD469E8	MEGA PLASMA (1)
+EWJ21FD46A03	MEGA PLASMA (2)=1000
+EWJ21FD46DE8	BUBBLE GUN (1)
+EWJ21FD46E03	BUBBLE GUN (2)=1000
+EWJ21FD471E8	HOMING MISSILE (1)
+EWJ21FD47203	HOMING MISSILE (2)=1000
+EWJ21FD475E8	BARN BLASTER (1)
+EWJ21FD47603	BARN BLASTER (2)=1000

André

EXTREME ASSAULT (PC CD)

Cheat codes pour la version originale complète : Quand vous arrivez au menu principal, après le choix du pilote, tapez le code : "levelx<espace>".Vous devez obtenir un "Cheat Code Activated" en réponse à l'écran. Ensuite, utilisez les combinaisons "Alt" + numéro suivantes :

Alt+1	Toutes les armes
Alt+2	Verrouillage et tir de Smartbomb
Alt+3	Energie
Alt+4	Indestructible
Alt+5	Rien ?
Alt+6	Mission suivante
Alt+7	Désactive les ennemis
Alt+8	Mode Hélicoptère
Alt+9	Mode Tank
Alt+0	Mode Magma
Alt+F11	Capture d'écran!

Babylon 6

CARMAGEDDON (PC CD)

Allez Pedro, passe la marche arrière ! Ces codes sont à taper durant le jeu. Codes pour la version complète :

CODE	EFFET
BIGBOTTOM	Carrosserie foutue
SUPERHOOPS	Wheee ! des piétons explosifs
SPAMFORREST	Frein à main instantanée
INTHELOFT	Drogue partie
CHICKENFODDER	Ça rebondit de partout !
TRAMSARESUPER	Les piétons collent à la 'oiture
ISLANDRULES	Corps vésuviens
SPAMFRITTERS	Réparations gratos
HAVESOMESPAM	La gravité devient bizarre
HAMSTERSEX	Les piétons sont aveugles
NAUGHTYTORTY	Les piétons ressuscitent. Cool !
BOYSFROMTHEBUSH	Pneus spéciaux
RABBITDREAMER	La gravité est changée.

Bug Killer

MDK (PC CD)

Appuyez sur la touche F1 pour activer l'écran d'aide. Puis tapez les codes suivants en clavier AZERTY (chaque code ne peut être utilisé qu'une seule fois par niveau). Ensuite, appuyez sur Esc ou Enter pour relancer le jeu. Il est possible que ces codes ne fonctionnent pas sur toutes les versions de ce jeu :

HEQL,E	Redonne toute l'énergie
KILL	Suicide

En début de jeu, avant de commencer à jouer dans le premier niveau, allez dans le menu d'aide (F1) et tapez : SHOWMOVIEMDKKBZK ou SHOZ,OVIE,DKBWK (qwerty).

La hornet

NITRO RACERS (PC CD)

Voici une astuce bien utile pour le plus fidèle remake sur PC du mythique Super Sprint. Si vous vous rendez compte que vous ne pouvez pas finir une course en étant classé dans les trois premiers (ce qui serait synonyme d'élimination), arrangez vous pour ne pas finir la course du tout ! Pour cela, rien de plus simple : n'allez pas au stand et laissez ainsi votre moteur se casser. Vous serez qualifié pour la suite du championnat.

Gregory J.

PANDEMONIUM (PC CD)

Voilà trois petits codes sympa pour la version anglaise de Pandemonium (Qwertyop: a=q, q=a, M=, etc.).

Ils vous donnent normalement 14 ankhs, 8 cœurs (un de plus que ce qui est soi-disant théoriquement posssible), ainsi que l'accès à tous les niveaux. Vous pourrez même choisir votre arme favorite :

Le feu	AOIMFPIJ
La glace	AOEMDPIJ
Le rapetisseur	AOMMHPIJ

Et pour finir, un dernier code qui vous donne 25 vies, 8 cœurs et où on peut aussi revenir en arrière pour jouer les précédents niveaux : JNACHHBE

Mikoko, Strider

ROLAND GARROS 1997 (PC CD)

Pour jouer avec cinq nouveaux personnages, il faut éditer le fichier persos.dat qui est situé dans le répertoire persos et changer le deuxième 0 en 1 sur les lignes commençant par :
- Ivanise.dat, kafelni.dat, krajicek.dat (3 nouveaux joueurs masculins)
- semperg.dat, kafelnig.dat (2 nouvelles joueuses).

Pour jouer avec deux nouveaux robots (au powerdome seulement), il faut aussi éditer le fichier persos.dat et faire en sorte que le premier chiffre soit 0 et que le deuxième soit 1 pour les lignes commençant par :
- dune.dat, marvel.dat

On pourra jouer avec ces derniers, seulement si on a accès au Powerdome (voir Joystick n° 85).

Pour modifier les noms des joueurs, il suffit d'éditer les fichiers suivants qui se trouvent dans le répertoire persos et de taper les nouveaux noms et prénoms :
- tios.dat pour modifier José Martinez
- beach.dat pour modifier Klaus Muller
- rosset.dat pour modifier Marc Leman
- ebassi.dat pour modifier Andrew Gordon
- austral.dat pour modifier David Andre
- tiosg.dat pour modifier Rebecca Gios
- neverg.dat pour modifier Anna Major
- rossetg.dat pour modifier Marie Boisvert
- ebassig.dat pour modifier Kate Rodriguez
- wash.dat pour modifier Eddy Johnson

- never.dat pour modifier Horst Schwarzt
- kino.dat pour modifier Yoan Niko
- chun.dat pour modifier John Lee
- semper.dat pour modifier Billy Nolte
- washg.dat pour modifier Kelly Bradford
- beachg.dat pour modifier Ursula Hrubesh
- kinog.dat pour modifier Valerie Elan

Voici le nom des fichiers des nouveaux joueurs pour faire les modifications :
- ivanise.dat pour modifier Trakan Taliek
- beach.dat pour modifier Antony Polder
- kafelnig.dat pour modifier Ludmila Michek
- eva.dat pour modifier Eva
- dune.dat pour modifier Commander
- krajicek.dat pour modifier Youri Karlof
- semperg.dat pour modifier Gena Holloway
- raye.dat pour modifier Chessmate
- robot.dat pour modifier Patlab
- marvel.dat pour modifier Biface.

Trop dur de gagner le service de l'adversaire? Rien de plus facile que de faire un break! Il suffit de sauvegarder le match juste avant que l'ordinateur ne serve pour la première fois dans un jeu de service. Charger à nouveau le jeu et surprise ! Ce n'est pas l'ordinateur qui doit servir mais vous !! Reste encore à gagner son service.

Enuque

INTERSTATE '76 (PC CD)

À la dernière mission, quand on vous demande de choisir entre trois véhicules, cliquez sur l'hélicoptère en haut à gauche. Vous vous retrouvez, ô miracle, dans ce dernier. Ses capacités : il est plus dur à atteindre, et sa mitrailleuse est à tête chercheuse. Yeehaa !

Voxel

CHASM (PC CD)

Voici les codes de Chasm (version shareware V 2.1) pour la carte Action Replay. Pour affronter les monstres et pour les faire saigner un peu plus, faites :

+RTM1457773F	ACTIVE ARMES 2 A 6 (1)
+RTM14578478	ACTIVE ARMES 2 A 6 (2)
+RTM145785FF	ARME 2 FUSIL = 255
+RTM145786FF	ARME 3 MITRAILLEUSE = 255
+RTM145787FF	ARME 4 DISQUE = 255
+RTM145788FF	ARME 5 ARBALETE = 255
+RTM145789FF	ARME 6 LANCE PATATE = 255
+RTM14577AE7	INVINCIBILITE (1)
+RTM14577B03	INVINCIBILITE (2) = 999
+RTM145779FF	BOUCLIER = 255

André

LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC CD)

Quelques astuces pour la VF complète de LBA 2 :
- Quand un obstacle vous gêne pour actionner un levier, essayez de lancer la balle magique par-dessus cet obstacle de façon à actionner ce levier ; et n'oubliez pas qu'en mode Discret, Twinsen tire en cloche. Avec cette méthode, vous pouvez aussi tirer d'un étage à l'autre.
- Voici quelques lieux où il serait bon d'aller, si vous manquez d'argent, de cœurs ou de magie :

Ile de la citadelle : ilôt du pont de bois (cogner les arbres)
Désert de la feuille blanche : temple de Bù (gagner le tir au canard ou sauter dans le puits)
Otringal : casino des Glums, Rick's café
Ile du désert : trèfles à volonté (dans la crique que vous atteindrez en suivant la tortue qui apparaît, une fois la cloche du sud de l'île utilisée).
Et n'oubliez pas de tout fouiller (fleur, poubelle...).

Maxime

NEED FOR SPEED 2 (PC CD)

Voici des astuces pour ceux qui se lassent des 23 véhicules disponibles dans Need For Speed II. C'est-à-dire, l'opportunité de piloter les éléments du décor des circuits, ainsi que les véhicules que l'on voit passer, sans réussir à les obtenir avec les simples codes.
Procédure :
allez dans le répertoire par défaut : Electronic Arts\Need for Speed II\Gamedata Carmodel\Pc
Il suffit de supprimer les fichiers SBUS.GEO et SBUS.QFS, par exemple, mais vous pouvez aussi bien supprimer SEMI.GEO et SEMI.QFS (pour avoir le moteur et la vitesse du semi-remorque au lieu de celles du bus), puis renommez les fichiers CITR.GEO et CITR.QFS en SBUS.GEO et SBUS.QFS ou SEMI.GEO et SEMI.QFS. Ainsi, lorsque vous taperez BUS (ou SEMI) dans le menu principal, vous n'aurez plus un bus mais une Citroën 2CV ! Et ainsi de suite avec les fichiers suivants :
(Exemple : BOX.GEO et BOX.QFS renommés en SBUS.GEO et SBUS.QFS, et vous obtenez une boîte de bois avec les performances du bus !)

CART	Une charrette
CITR	Une Citroën 2CV
CRAT	Une boîte
LIMO	La Limousine
WAGO	Un camion militaire
LOG	Un tronc d'arbre
MONO	Un minibus
SNOW	Un fourgon
OUTH	Une bûche de bois
SM45	Le monorail
SM46	La voiture de police volante
SM47	Une soucoupe volante
SM48	Un camion de ramassage de poubelles
SM49	Une caisse
SM50	Une autre caisse
SOU1	Le stand de souvenirs
SOU2	Un autre stand
SOU3	Le 3e stand
TANK	Un tank
TREX	Un dinosaure T-Rex

Un conseil, copiez les fichiers que vous allez supprimer dans un autre répertoire ; sinon, lorsque vous voudrez remettre le bus normal, vous serez obligé de reprendre les fichiers dans le CD-Rom de NFS2.

Sylvain M.

MOTO RACER (PC CD)

Voici une astuce pour Moto Racer :
Mettez votre résolution et le niveau de détail au minimum (soit 320x300, 1). En effet, ça influe sur le chrono ! Allez ensuite en mode Entraînement, sélectionnez votre course, et pulvérisez tous vos scores où vous vous êtes arraché.
(Exemple : speed bay avec la moto noire (sans pocket mode))
Avant 39.02 au tour (en 640x480 et en niveau de détail 5)
Après 37.67 au tour (en 320x300 et en niveau de détail 1)

Raphaël

DUNGEON KEEPER (PC CD)

Voici une petite astuce pour vous rajouter des brouzoufs à ce magnifique jeu qu'est Dungeon Keeper. Il faut d'abord éditer le fichier de sauvegarde contenant le level que l'on veut booster (par exemple avec HEdit). Il suffit de se rendre aux offsets :
- 143FD6 et 143FD7
- 143FDA et 143FDB
- 14E4A0 et 14E4A1,

et remplacer la valeur contenue par FF FF. Et voilà, maintenant vous vous retrouvez avec un max de blé. Cependant, si vous ne voulez pas vous injecter autant d'argent, mais par exemple, uniquement 20 000 pièces d'or, voici la marche à suivre : 20000 en hexa nous donne 4E 20. Remplacez les offsets cités plus haut non pas par 4E 20, mais par 20 4E. En effet, il faut inverser les deux groupes.

Esquisse

HEXEN II (PC CD)

Comme vous l'avez certainement constaté, les cheat codes de la console sont identiques à ceux de Quake. Voici donc quelques cheat codes pour la démo de l'excellent Hexen II (Joy n° 86) et probablement la version complète. Placez-vous dans la console (accessible directement du jeu avec la touche "petit 2", située en haut à droite du clavier sous "Echap"), tapez le code souhaité et pressez Entrée :

GOD	Invincibilité on/off
NOTARGET	Les ennemis ne vous voient pas
IMPULSE 9	Toutes les armes de votre type de personnage
IMPULSE 14	Mouton
IMPULSE 39	Voler on/off
FLY	Idem
IMPULSE 40	Gagner un level

IMPULSE 43 Donne toutes armes et les objets
HOST_SPEEDS 1 Temps d'affichage de l'image
KILL Suicide
NOCLIP Passer à travers les murs
VERSION Version du jeu
NAME xxx Vous renomme (remplacez xxx par le nom souhaité)
PAUSE Active la pause dans le jeu
Attention, en QWERTY !

Ploukypunk, Erik le Rouge

THEME HOSPITAL (PC CD)

Encore quelques cheats pour le mode "fax" de Theme Hospital. Tapez-les à l'écran du fax, puis appuyez sur le bouton vert pour les valider : 24328. Pour activer le cheat mode intégré, ensuite :
F11 - perdre la partie
F12 - gagner la partie.
Pour aller directement au niveau de jeu désiré sous DOS, lancez le jeu par : HOSPITAL -Lx (avec x numéro du niveau désiré par exemple -L3 pour le niveau 3). Pour changer de niveau sous Windows 95, allez à l'option de démarrage programe, saisissez le chemin d'accès menant à Theme Hospital, et rajoutez simplement le paramètre -Lx comme pour la manip DOS en fin de chemin d'accès.

Dr Megalo

BLADE WARRIOR (PC CD)

Pendant le jeu, lorsque votre barre d'énergie est faible, tapez simplement "Self Healing" pour la remonter.

Roswell

TEST DRIVE OFFROAD (PC CD)

Ces codes sont pour la version américaine de T.D. Offroad. Au lieu de saisir votre nom, quand on vous le demandera, tapez plutôt l'un des codes qui suivent :
CHEAT1 pour avoir 4 voitures en plus
CHEAT2 pour avoir le hotrod
CHEAT3 pour avoir le monstertruck
CHEAT4 pour avoir le buggy 4X4
CHEAT5 pour avoir le stock-car CIGGIES pour avoir tous les circuits

Diabolo

AGES OF THE EMPIRES (PC CD)

Voici quelques codes de triche pour Ages of the Empires :

Control T	Donne un sous-menu pour bois, or, pierres et nourriture
Control W	Rajoute 1 000 unités de bois
Control F	Rajoute 1 000 unités de nourriture
Control G	Rajoute 1 000 unités d'or
Control S	Rajoute 1 000 unités de pierres supplémentaires
Control Q	Constructions plus rapides
Control P	Dépose quelques roches quand vous cliquez avec le bouton gauche de la souris.
F6	Cartes activées/désactivées
F7	Brouillard de guerre actif/inactif

Adrien

G-NOME (PC CD)

Dans le menu principal du jeu, si vous appuyez sur les touches "Ctrl" et "F1", un écran "Enter cheat code" apparaît. Là, vous pouvez entrer l'un des codes suivants, en respectant les majuscules et les minuscules. Lorsque vous validez par Enter, si le code est accepté, vous devez entendre une confirmation sonore...

Rotted Drop Destruction cible visée, " Ctrl F" pendant le jeu
Half Libel Téléportation site visé, " Ctrl B" pendant le jeu
Brass Clue Munitions maximum, " Ctrl Z" pendant le jeu
A Mere Fart Cockpit on/off, "Ctrl C ou H" pendant le jeu
Oh No ! Less Japan Canon à Ion ("Ctrl X" pendant le jeu)
Horny Elk Leer Radar étendu ("Ctrl P" pendant le jeu)
A scramble On Papier peint Windows : Ctrl Shift + bouton souris
O'Sarge Jouez les missions d'entraînement, et vous entendrez que ce n'est pas le même instructeur.
Range Goes Gory Active les missions, la téléportation, l'invulnérabilité, le radar à portée étendue, le Hose Target.
Bien entendu, utilisez les touches appropriées pour chacun d'eux pendant le jeu.
Dunk It Here Permet d'entendre des prises de son ratés
Mother Mourn Us Permet de voir les programmeurs.
Pour ce aire, il faut être au scénario 1-5 (Rescue !). Retournez-vous et allez jusqu'à l'autre côté de la montagne qui est en théorie hors de portée.
Swiss Throat Permet de voir l'équipe de gens qui a travaillé sur le jeu.
Pour ce faire, il faut être scénario 2-6 (Battle of the Clouds). Lorsque vous entrerez dans la "Merc Citadel", appuyez sur la touche "Tab" plusieurs fois pour faire défiler les images.

Vincent

DARK COLONY (PC CD)

Cracks pour la version démo, adaptables à la version complète:
Avec un éditeur Hexa, ouvrir le fichier: C:\Dark Colony\Scénario\Human\Magdemo.Scn.
Pour Modifier les crédits de départ :

OFFSET	VALEUR INITIALE	REMPLACER PAR
76	33 30 30 30 (3000)	39 39 39 39 (9999) pour le joueur
427	33 30 30 30 (3000)	30 30 30 30 (0000) pour l'ordinateur.

Pour interchanger les races (Alien pour vous, humain pour l'ordinateur) :

OFFSET	VALEUR INITIALE	REMPLACER PAR
60	30	31 (Vous devenez Alien)
417	31	30 (L'ordinateur devient humain).

NB : Votre officier restera de type humain.
Dans la version complète, il suffira de modifier de la même façon tous les fichiers *.SCN à votre guise.

EVIDENCE (PC CD)

Aventuriers, aventurières, journalistes, journalistes... Sarah vous a mis dans une sale et grosse impasse. Enfin, c'est la vie ! Vous êtes journaliste, donc, et vous devez passer par des scènes à la Doom ! Voyons, ce n'est pas votre métier. laissez les professionnels faire un massacre, plutôt que de vous faire massacrer. C'est mon boulot ! Bon, j'ai de quoi vous aider. Dans une partie, appuyez simultanément sur "C" et "V" pour passer avec succès la filature, la poursuite en voiture ou les sous-sols de l'hôpital. Quant aux touches "C" et "F", elles vous permettront d'avoir l'énergie et les munitions au maximum.

Rambo

DEADLY TIDE (PC CD)

Pendant le jeu, tout en restant appuyé sur F12, tapez :
- RWLAND Mode dieu (AZERTY)
- TIBOISMYFRIEND Y a plus d'ennemis
- AHAHAH Surprise !

Roswell

BLOOD (PC CD)

Voici une astuce pour accéder au niveau secret "House of horrors": A la fin du quatrième niveau, lorsque le pont s'effondre, en plongeant sous l'eau, on accède au 5e niveau, mais si on continue sur les pilotis, on peut apercevoir une brèche dans le mur faisant face à l'ancien pont. Dynamitez-la, plongez dans l'eau et ressortez un peu plus loin dans une petite grotte secrète où vous trouverez une super-armure, un gemme de vie et une énigme assez vite résolue (il faut obtenir la combinaison poignard-œil-lune de gauche à droite), et ensuite vous accéderez à la maison des horreurs. Dans le niveau 4, dans le chapiteau de JO-JO, en actionnant

l'affiche "Warning" de gauche sur la piste, une porte s'ouvre au fond de la pièce, où vous pourrez jeter un regard sur les restes de Duke Nukem (himself !!!) en piteux état.

Kaizer Sozé

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PC CD)

Alors que Joy nous apprend à gagner honorablement, voici comment massacrer ce nabot de Roland de manière vile et p'is pas bô aussi (niac niac niac) : Voilà comment choisir la race et le nombre de ses créatures :

Relevez le nom du héros dont vous voulez changer les armées. Allez dans votre sauvegarde.

Exemple : C:\HEROES2\Games\Thrawn.GMC.

Cherchez son nom dans l'éditeur d'Hexa et notez bien sa position. 91 offsets après la première lettre de son nom, sont définies les races de ses créatures, puis 5 offsets après, le nombre de celles-ci.

- RACES : définies sur 5 offsets, le premier pour le premier groupe... Voici la liste de toutes les races :

•CHEVALIER		Minotaure	20
Paysan	00	Roi Minotaure	21
Archer	01	Hydre	22
Ranger	02	Dragon Vert	23
Fantassin	03	Dragon Rouge	24
Fantassin Vétéran	04	Dragon Noir	25
Spadassin	05		
Cavalier	06	•AUTRE	
Champion	07	Pillard	39
Maître Spadassin	08	Nomade	3A
Paladin	09	Fantôme	3B
Grand Paladin	0A	Génie	3C
		Méduse	3D
•BARBARE		Esprit de la Terre	3E
Gobelin	0B	Esprit de l'Air	3
Orc	0C	Esprit du Feu	40
Chef-Orc	0D	Esprit de l'Eau	41
Loup	0E	Rien	FF
Ogre	0F		
Grand Ogre	10	•SORCIERE	
Troll	11	Fée	14
Troll Guerrier	12	Nain	15
Cyclope	13	Nain Guerrier	16
		Elfe	17
•NECROMANCIEN		Grand Elfe	18
Squelette	2F	Druide	19
Zombie	30	Grand Druide	1A
Zombie Mutant	31	Licorne	1B
Momie	32	Phénix	1C
Momie Royale	33		
Vampire	34	•MAGICIEN	
Grand Vampire	35	Galopin	26
Macchabée	36	Sanglier	27
Grand Macchabée	37	Golem de Fer	28
Dragon Etique	38	Golem d'Acier	29
		Rock	2A
•MAGE		Mage	2B
Centaure	10	Grand Mage	2C
Gargouille	1E	Géant	2D
Griffon	1F	Titan	2E

Remarquons que ces changements sont valables pour TOUS les Héros, même ceux joués par l'ordinateur. Pour les châteaux et les villes aussi, mais là, les races et le nombre de streums sont 79 et 74 offsets AVANT le nom du lieu.

- NOMBRE : défini sur 10 offsets. Les deux premiers définissent la première créature à gauche, les deux suivants la seconde... Attention, 100 s'écrit 64 00 et non 00 64, 1000 donne E8 03 au lieu de 03 E8.

Grand Admiral Thrawn

RED ALERT (PC CD)

Je voudrais vous parler des chiens...

Qu'est-ce qu'un iench ? Biologiquement, je vous épargne la description... Mais informatiquement, c'est une unité comme une autre, mais qui possède l'option : iscanine = yes dans RULES.INI.

Kèzeksa ? J'estime que vous connaissez rules.ini ! Non ? Bon, il suffit de créer un fichier de ce nom contenant des informations contenues dans redalert.mix (à l'intérieur, vous trouverez le texte Rules.ini, c'est le début du fichier. Ce fichier vous permet de tout modifier !).

Iscanine détermine le comportement des chiens. Quand une unité iscanine (il n'y a que les chiens dans ce cas) se voit assigner une cible unique, elle se met à courir et tue l'unité sur le coup. Mais en fait, le chien ne court pas !

1. Vous désignez une cible : le chien disparaît.
2. Il crée un projectile "chien qui court".
3. Le chien réapparaît et tue.

Comment peut-on utiliser cela ? J'ai trouvé deux possibilités :

A. Vous avez déjà réussi à viser une balle de revolver? Non ! Alors mettez les chiens à l'intérieur de barbelés, et donnez-leur une cible humaine (chez vous ! avec Ctrl). Ils vont courir, mais ne pourront pas passer. Quand ils courent, les chiens sont INVINCIBLES.

B. Cette seconde astuce nécessite une bonne connaissance de Rules.ini.

Modifiez une unité quelconque ou mieux utilisez Prof Einstein. Pour construire le Prof : (techlevel 1). Donnez-lui une armor = heavy, un selfhealing = yes, une strength = 999 et surtout un iscanine = yes. Ajoutez-lui une primary = 155mm (par exemple). Supprimez cette arme aux autres unités et modifiez l'arme elle-même. Donnez-lui un projectile invisible, des dégâts nuls et une portée infinie.

Pour quoi faire ? Le seul plaisir de voir Einstein sortir de la niche pourrait suffire, mais il y a mieux. Votre unité ayant une portée quasi infinie ira tout de suite chez l'ennemi.

1. Votre Einstein disparaît.
2. Il réapparaît sur un soldat ennemi.
3. Il redisparaît...

En réseau contre un humain, c'est TERRIBLE. Imaginez... Voyant un intrus, toutes les unité se mettent à tirer dessus... Mais elles atteignent leurs propres soldats et non Einstein qui a déjà disparu... J'ai essayé contre moi-même, c'est éprouvant pour les nerfs... Bonne chance !

Dernière chose, modifiez les espions... ils font de très bons "men in black", si vous leur mettez une arme de choc. Pour ma part, quand il y en a un qui tire, toute la carte est détruite ! Il ne reste plus que lui... Si vous mettez à une unité primary = Teslazap, vous aurez un magnifique empereur genre Star Wars : plus facile et plus rapide est le côté rules.ini de redalert.

Greg Burdett

FLIGHT SIMULATOR 6 (PC CD)

Démarrez Flight Sim 6. Au menu, cliquez sur l'option "World", puis sur : "set exact location". Ensuite, réglez la longitude et la latitude sur "N047* 39'23" "W122* 08'45,5" et l'altitude sur 0 pied, HDG 340°.

Vous êtes maintenant en face d'un des bâtiments du campus Microsoft à Redmond (NDLR : le Cessna n'est pas armé ? Ah bon). Appuyez sur "Y" pour passer en mode lent. Appuyez sur la touche 8 du pavé numérique trois fois et tournez dans le couloir. Quand vous serez à l'intérieur et que vous verrez une photo murale, appuyez sur la touche 5 du pavé numérique, et l'image se transformera alors en deux photos représentant l'équipe de développement du jeu Flight Simulator 6.

Adrien

STREET RACER (PC CD)

Tapez ces codes dans l'espace réservé aux mots de passe :

TRAFIC	coupe d'argent
NEJATI	coupe d'or
DOUGAL	coupe de platine
TURGAY	options cachées et niveau secret

Jérôme

En détresse

GABRIEL LOPEZ

- Hum... 'scusez, j'passais devant la roulotte, alors...
- N'ayez pas peur, Mme Irma voit tout, entend tout, et traite même les cas désespérés.
- Ben, c'est un peu ça...
- Oui, oui, je sais. Vous êtes Korval le borgne. Vous voulez tuer le roi tyran, trouver la clé rubis, résoudre l'énigme des cristaux et réparer l'astronef wulkapsien dans Herisson Quest VII.
- Mince ! z'avez une sacrée boule de cristal, m'dame...
- Pas du tout, je lis En Détresse, voilà tout ! Vous aussi, faites comme Korval et Irma, envoyez vos questions et vos réponses au : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

? Questions

BIOFORGE (PC-CD)

Please, Help, Help !! Vous connaissez Bioforge ? Vous l'avez fini ? Si oui, alors vous êtes l'homme (ou la femme) de la situation. Je suis dans la salle sombre où il y a un walker à détruire. Après sa destruction, je vais au sas qui donne accès sur l'extérieur, et là je n'arrive pas à trouver la solution à l'énigme. Je sais que pour chaque jeu, les codes changent, mais la réponse est-elle un chiffre, une lettre, un dessin ? Merci d'avance. Autre question, à propos des données bio interdites dans la salle d'opération du docteur Mastaba. Peut-on y accéder ? Et si oui, où trouver le code ? Merci à nouveau.

Réf.: N°8701, Olivier

ULTIMA 8 PAGAN (PC-CD)

Ouiiiiiinnn ! Je suis complètement bloqué dans Ultima 8 : je n'arrive pas à accéder au monde de Pyros. J'ai bien trouvé une porte dans les catacombes, qui semble mener à ce monde, mais un mécanisme diabolique me bloque le passage. Il s'agit de deux panneaux métalliques actionnés par un levier. Quand le premier panneau s'abaisse, le deuxième se lève immédiatement, impossible de passer en courant. Merci d'avance à mon aimable sauveur.

Réf.: N°8702, Croust

LITTLE BIG AVENTURE 2 (PC-CD)

Dans Little Big Aventure 2, je n'arrive pas à avoir la perle d'incandescence. Quand je me rends dans la grotte par la mer, avec le proto-pack, je n'arrive pas à passer le rebord qui est trop haut. Je ne peux donc pas continuer plus loin dans la grotte. Comment dois-je m'y prendre ?

Réf.: N°8703, François

KGB (PC CD)

Merci à Cybersocrate, Link, KGB Agent, Marco et Patrick pour leur aide. Mais voilà, j'ai encore ein klein problem. J'ai passé facilement le deuxième chapitre, mais au tout début du troisième, je n'arrive pas à me dissimuler à bord du «Victor Matsnev». Je suis monté à bord et me suis caché dans les bacs. Mais si je reste, Savinkov me découvre à l'arrivée d'Obukov, que je sois à l'avant ou à l'arrière du bateau. Je suis également repéré dans la cabine et dans la salle des machines. Une seule solution : descendre dans la cabine-couchette. Là, je prends les objets du tiroir. Je remonte me dissimuler dans les bacs, puis redescends, une fois Savinkov à bord. Je me cache dans le tiroir, mais j'éternue tout le temps et suis repéré par Obukov, que j'attaque. Remarquant sa disparition, je suis finalement trouvé. Alors que faire ?

Réf.: N°8704, Xavier VB

RAMA (PC CD)

Je suis bloqué dans le jeu Rama. J'ai beau parcourir le jeu de long en large, refaire les énigmes, je ne sais pas comment me procurer la palette avienne qui devrait me permettre d'aller plus loin dans le jeu. Merci à qui pourra m'aider.

Réf.: N°8705, Claire

ZORK NEMESIS (PC CD)

Au secours ! J'ai un gros problème avec le jeu Zork Nemesis, dans lequel je me retrouve bloqué dans le conservatoire et dans le château. Le conservatoire ne voit pas le concert finir, car mon interprétation de la fanfare zorkienne n'est pas des plus harmonieuses. C'est pour ça que je fais appel à une âme bien heureuse qui a passé cette partie. Comment faire jouer correctement la fanfare ? Le château est lui aussi un monde assez embêtant, car je ne trouve pas le bon code pour pouvoir accéder au char. Pour ma part, je fais les codes 1, 9, 10, 6, 12 où là, un homme me dis qu'il faudrait détruire le canon d'Ellron. Je voudrais aussi savoir si le thadium pète à tous les coups. Merci d'avance à mon sauveur.

Réf.: N°8706, Cedric



Réponses

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (PC CD)

Réf.: N°6305, Matt IISI

Dans la troisième mission, pour fabriquer du gaz TLTDH, tu dois utiliser le plyberlycarbonate avec de l'hydrogène et de l'oxygène. Pour fabriquer du plyberlycarbonate, utilise l'isolant avec le distillateur dans le labo.

TBF

HI-OCTANE (PC-CD)

Réf.: N°6904,
Le démolisseur cyber-galactique

Tu n'as ni message de fin, ni séquence quand tu finis le jeu. Il te suffit juste de finir premier au championnat, si tu veux absolument trouver une fin à ce jeu de course. Tape «balite you» à la place de ton nom, pour activer le cheat mode. Pendant la partie, tape :

ALT + F1 pour l'auto-destruction
ALT + F2 pour détruire tous les ennemis
ALT + F3 pour avoir le plein d'essence
ALT + F4 pour avoir le plein de munitions
ALT + F5 pour recharger le bouclier
ALT + F6 pour faire un tour de plus
ALT + Y pour activer le pilotage automatique
ALT + C pour désactiver le pilotage automatique

ALT + D pour avoir le mode Debugging
ALT + I pour voir tous les ennemis
ALT + P pour afficher une palette de couleurs
ALT + Q pour activer/désactiver le ciel
ALT + R pour changer de résolution VGA/S-VGA
ALT + S pour changer le niveau de détail
ALT + V pour avoir un benchmark

TBF

STONEKEEP (PC CD)

Réf.: N°7501, Emmanuel

Pour incorporer Wahooka dans l'équipe, il faut d'abord trouver une moitié de la clé Yin-Yang, puis prendre la route la plus directe. À partir du début du niveau, va vers le nord à travers le passage est-ouest, et tourne à l'ouest. Après avoir écouté Thera et continué à l'ouest, un mur se ferme derrière toi. Par conséquent, prends la moitié de la clé Yin-Yang maintenant, et va trois cases vers le sud et une case à l'est. Puis va directement à l'ouest à travers plusieurs portes, et suis le passage au sud jusqu'au miroir sombre. Prends le téléporteur et va vers l'ouest et le sud, dans un corridor où une porte se ferme derrière toi. Avance d'une case vers l'ouest dans une impasse, puis passe à travers un faux mur au nord. À côté de là, au sud, se trouve Wahookah dans un passage à l'est. Après avoir eu l'orbe de l'ombre, va d'une case à l'est à partir de l'endroit où se trouvait l'orbe, puis tourne-toi vers le nord. Un bouton caché sur le côté gauche ouvre une porte secrète à l'est, qui te mènera à la rencontre de Scourge. Une fois près de Scourge, va deux cases au sud, quatre à l'ouest, deux au nord et une à l'est. Continue à faire face à l'est et invoque un sort de dépouillement sur le mur pour révéler les escaliers qui mènent au dernier niveau.

TBF

LASTNINJA II (PC-CD)

Réf.: N°8401, Cybersocrate

Voici comment franchir les premières difficultés de ce bon vieux Last Ninja II (pour t'aider dans ta quête, cher Cybersocrate, j'ai été jusqu'à exhumer mon fidèle Amstrad 464 à K7!). À partir du premier écran, passe le rideau en haut à gauche. Dans la deuxième salle, bute le gros méchant et donne un coup de poing sur la croix qui se trouve au milieu du mur, en haut à droite. Si tu effectues correctement la manœuvre, la croix disparaît. Reviens au premier écran, et saute dans la trappe qui s'est ouverte. Dans la troisième salle, débarrasse-toi d'un second ennemi, et ramasse la clef qui se trouve quelques pixels sur la gauche du carré sur lequel tu es tombé en sautant du premier écran. Cette clef ouvre la grille qui se trouve au quatrième écran, accessible en passant par le rideau en haut à gauche. Mais ne t'aventure pas tout de suite au-delà de cette grille : explore d'abord les environs afin de trouver quelques armes (shurikens, nunchakus et bâton) qui te permettront de fracasser plus efficacement les affreux qui hantent le parc et le reste de la ville.

Croust

BIOFORGE (PC-CD)

Réf.: N°8502, Bison farceur

Pour trouver l'épave de bateau, utilise le cube trouvé près du vaisseau ICARUS. Il sert de transporteur entre les amas de tubes et t'emmène à l'épave.

TBF

ALONE IN THE DARK (PC-CD)

Réf.: N°8503, Benjamin

Alors, comme ça, on est bloqué dans Alone In The Dark premier du nom ? Faut pas s'inquièter, je suis là. Tout d'abord, dans la salle de Bal, il faut faire danser les 3 couples pour récupérer la clé du coffret des pirates, tout en évitant de toucher ces satanés danseurs, sinon c'est la mort. Pour cela, il faut avoir le grammophone et un disque (ce qui paraît logique). Et quel disque, me diras-tu ? Je te répondrai : l'un des trois. Celui de la salle de bal «Le Beau danube bleu» de J. Strauss, «L'Opus posthume 69 N°1» de Chopin qui se trouve dans la salle où il y a de la fumée, et le dernier «La Dance macabre» de Saint-Saëns dans le bureau. Les deux premiers sont inutiles, le troisième est le bon. Tu n'as plus qu'à te faufiler jusqu'à la glace pour y récupérer la clé glissée en dessous. Et hop, une clé de plus pour la suite des aventures de Carnby !

Pour le pirate, il ne faut surtout pas utiliser le vieux sabre de cavalerie, sinon tu vas le casser. Il faut acquérir l'épée du chevalier qui se trouve devant la bibliothèque. Pour ce faire, il faut la statuette qui se trouve dans une chambre sombre (pour y voir plus clair, utilise la lampe à pétrole du grenier, rechargée avec le bidon de la remise de la cuisine et allumée avec les allumettes de la remise ou du petit salon) et la lancer sur cet affreux soldat. Pour battre le pirate, c'est simple : il faut rentrer dans la salle en courant, pour gagner du terrain. Ceci étant fait, il faut le bloquer dans un coin de la salle ou contre un mur, car pour éviter tes attaques, il est obligé de reculer légèrement. Ainsi, en 4 coups d'épée, tu pourras dire au revoir au pirate. Bonne chance pour la suite !

Olivier, XXX, Nico, Docteur Feelgood, Xavier VB

SHIVERS (PC CD)

Réf.: N°8504, 8601, Maxou, Juju

1. Solution du flipper :
Bleu de 4 va en 5. Rose de 7 va en 4. Pourpre de 8 va en 7. Bleu de 5 va en 8. Rose de 4 va en 5. Vert de 1 va en 4. Rouge de 2 va en 1. Marbrée de 3 va en 2. Beige de 6 va en 3. Jaune de 9 va en 6. Bleu de 8 va en 9. Rose de 5 va en 8. Marbrée de 2 va en 5. Beige de 3 va en 2. Jaune de 6 va en 3. Bleu de 9 va en 6. Rose de 8 va en 9. Marbrée de 5 va en 8.
2. Jeu du solitaire :
Prendre l'hypothèse que le damier est un carré, et numéroter horizontalement de haut en bas : A, B, C, jusqu'à G et verticalement de 1 à 7, le but étant de garder une boule unique en D4.
B4 mange C4 et se retrouve en D4 (B4-C4 = D4) C2-C3=C4 ; A3-B3=C3 A5-A4=A3 ; D3-C3=B3 ; A3-B3=C3 ; F3-E3=D3 ; E1-E2=E3 ; C1-D1=E1 ; E4-E3=E2 ; E1-E2=E3 ; E6-E5=E4 ; G5-F= E5 ; G3-G4=G5 ; D5-E5=F5 ; G5-F5=E5 ; E4-E5=E6 ; C4-D4=E4 ; F4-E4=D4 ; B5-C5=D5 ; C7-C6=C5 ; E7-D7=C7 ; E6-D6= C6 ; B5-C5=D5 ; B5-C5=D5.
Tu es face à une croix, et on termine par : D3-E3=F3 ; D5-D4=D3 ; C3-D3=E3 ; F3-E3=D3 ; D2-D3=D4.
Sésame, ouvre-toi !
3. Les Tiroirs dans l'atelier :
Les indices sont sur la table. Si pas trouvé, ouvrir tous les tiroirs sauf: 241 - 342a - 109 - 490 - 147 - 65b.
4. Les crânes :
Afficher les couleurs suivantes.
Bêtes étranges : bleu, à côté du nid de l'aigle.
Monde souterrain : jaune, la légende de Deros.
Tombes des Ixupis : vert.
Objets sacrés : rouge, à côté du dieu celte à deux têtes.
Loup garou : rouge.
Quand les 6 seront correctement positionnés, tu pourras ouvrir la porte après le jeu du flipper. Pour ton info, l'indice se trouvait dans le bureau d'accueil au premier niveau, dans la brochure du musée qui est dans le tiroir.
5. Musée de l'africain et son tam-tam :
RAM TA BO BA TA RAM BA
Bon courage pour la suite, mais cherche bien, principalement dans les livres de la bibliothèque et en utilisant la fonction «Flashback» qui t'évite de copier les indices trouvés.

Daniéla, Juju, Fanfan la tulipe

LBA 2

TWINSEN EST DE RETOUR

C'était une si jolie arrière-saison que je regardais paisiblement s'écouler. La lumière du jour devenait plus chaude et plus douce, et les jeunes filles vagabondaient d'une démarche féline, toutes presque aussi belles les unes que les autres, enrobées dans leurs vêtements encore légers. Eh bien non, je n'aurai pas droit à ces si doux plaisirs de voyeur, vu le nombre d'appels que j'ai reçus à la rédac', m'implorant de sortir un certain Twinsen (qui n'a rien d'une jolie fille) de la merde. Alors voilà, vous l'avez voulu, vous l'avez, la soluce de LBA 2. Comme ça, je serai peut-être un peu moins dérangé au début de l'automne, bercé par le balai des feuilles dorées tombées des arbres, et par les bruits de pas pressés des jeunes filles poussées par le vent... Et le premier qui m'appelle, je lui bouffe l'œil.





Donc, coucou le revoilou ! L'ami Twinsen va encore affronter un bon paquet d'épreuves, vous emmener en balade. On va en voir de toutes les couleurs. Le premier volet des élucubrations de notre héros étant terminé, on va s'attaquer au deuxième, qui lui, est loin d'être une rigolade, et pas seulement à cause de sa durée de vie.

LITTEUL BIGUE ADVENTIOUR TÔME TOU...

Aussi, ne vous privez pas de la multitude de bonus que vous trouverez cachés dans les poubelles, étagères et autres recoins des divers tableaux que vous traverserez dans le jeu. Vous aurez aussi l'occasion de rencontrer plein de personnages tous plus sympathiques les uns que les autres... Même ceux qui vous en veulent le sont, mais entre eux. N'hésitez pas à faire appel à vos sorts de protection, et à faire le plein de points de vie. Et pour vous débarrasser des incongrus, usez à outrance de plein de moyens divers et variés. Ça peut aller du simple mode agressif, jusqu'aux sorts de foudre en passant par l'usage de la sarbacane. Certes, vous avez aussi la balle magique, mais bien qu'elle soit utile contre les mauvaises rencontres, elle sera beaucoup plus efficace pour déclencher les leviers à distance, ou pour acquérir un bonus planqué dans un recoin trop inaccessible pour vos petites pattes (Twinsen n'a vraiment rien d'un basketteur).



PETIT PANTOUFLARD...

Ça commence d'une manière vachement banale. En compagnie de votre future mère de famille, vous regardez un futur coucher de soleil, en tout bon futur père de famille que vous espérez devenir, si vous ne clamsez pas entre-temps. Les nuages arrivent, il pleut comme vache qui pisse, vous vous précipitez chez vous, le tonnerre gronde, les chiens aboient, la caravane passe, le Dino-fly passe au-dessus de votre maison, se prend un coup de foudre (un vrai) et s'éclate la gueule, et l'aile par la même occasion, quelques mètre plus bas. C'est

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

peut-être votre pote, mais il vous a fait un sacré gros trou dans votre jardin. Alors, avant de terminer la chambre du petit, écoutez votre femme, et déployez tous les efforts possibles pour soigner l'autre fracturé social. Comme ça, retapé, il pourra réparer ses conneries ! Bon ! Commencez par vous diriger vers le pot posé à gauche de la porte, puis, en appuyant sur la barre d'espace en mode normal, extrayez-en la clef, prenez-la, et allez ouvrir la porte. Vous êtes dans votre petit repaire secret, vous y trouverez votre balle magique sur un tonneau, votre holomap sur une étagère, trois fléchettes, soit sur la cible, soit sur un meuble bas, et une kyrielle de bonus, que vous obtiendrez en envoyant votre balle magique sur l'œil de la statue de l'autre demeuré, et sur le centre de la cible. Faites le plein jusqu'à la lie, ou jusqu'à ce que vous en ayez marre, ce qui arrivera plus vite que la lie. Sortez de votre maison, et mettez-vous en route jusqu'à la pharmacie, vous la reconnaîtrez grâce au sale gosse perché sur le toit (**photo 1**). Ne lui parlez pas, c'est un sale gosse, si vous lui causez il jouera du lance-pierres sur votre malheureuse personne. Passez plutôt par-dessus le bâtiment, et repérez un petit édifice dont la fenêtre est ouverte, en théorie, il se trouve au sud de la pharmacie (**photo 2**). Entrez par la fenêtre, et une fois sur les lieux, appuyez sur le bouton rouge qui se trouve sur la console, et tirez sur le levier bleu qui se trouve non loin. Sortez de la pièce par la porte, et allez chercher rapidement votre tunique ancestrale et votre médaillon, ancestral aussi, qui se trouvent en bas des escaliers. Sortez alors du bâtiment par là où vous êtes entré, et rendez-vous à la pharmacie. N'ADRESSEZ PAS UN MOT AU CHIARD ! Entrez plutôt dans la boutique, et parlez à la pharmacienne des malheurs de votre Dino-fly. Pendant votre conversation, une cliente, qui déclarera sur l'honneur qu'elle connaît un remède pour votre bestiau, se fera tirer son parapluie. Retrouvez le bien volé, et vous aurez le remède. Sortez, repérez l'endroit où le larron s'est réfugié, puis, en mode discret, approchez-vous de l'emprunteur intempestif par derrière. Adressez-lui la parole, et demandez-lui de rendre le parapluie. Toute contente, la proprio vous racontera que le remède se trouve dans le désert de la feuille blanche. Il vous faudra donc trouver un navire qui puisse vous emmener, puisque ce désert, tout comme vous-même, se trouve sur une île.

DU PROBLÈME DE LA VISIBILITÉ ZÉRO

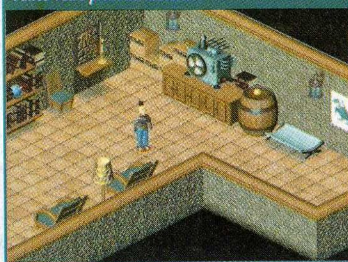
Le problème, c'est qu'il fait tellement mauvais que n'importe quel navire refusera catégoriquement de prendre la mer sans être guidé par un phare... Et le gardien du phare a disparu ! Il y a une caverne vers le nord-est, vous pourrez la trouver en contournant votre domicile et en lisant les panneaux (**photo 3**). Entrez, et ne cherchez pas la bagarre à la grosse araignée que vous trouverez à l'intérieur. Évitez-la, et continuez votre chemin, il y a des serpents sur le sol, mais ils vous rateront tant que vous bougerez. Vous sortirez sur une corniche au bout de laquelle il vous faudra sauter pour vous rattraper de l'autre côté, sur une passerelle rocheuse. Renouvelez votre saut, et continuez à avancer jusqu'à l'autre caverne. C'est dans celle-ci que le gérant du phare se trouve prisonnier. Dirigez-vous alors vers les trois tonneaux qui se





PHOTO 1

Vous êtes dans votre repaire. Faites votre plein de matériel.



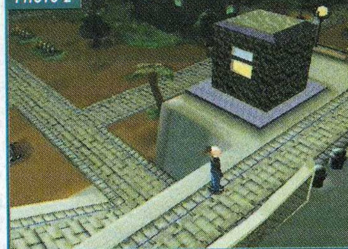
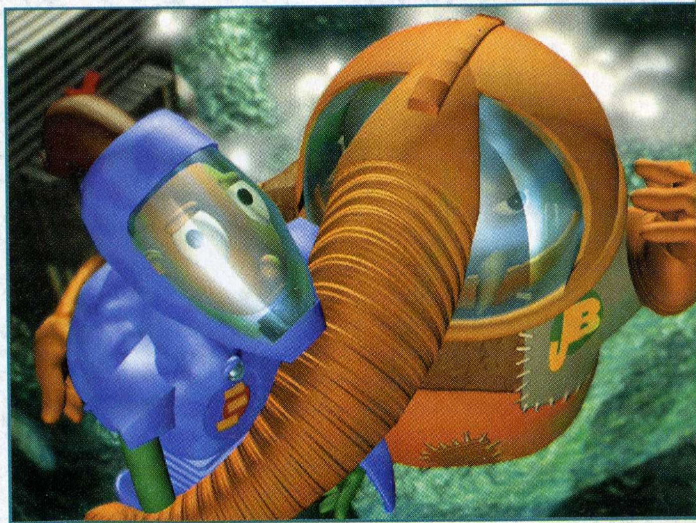


PHOTO 2



PHOTO 3



Ce sera votre seul moyen d'accéder au puits.



Arrêtez de chialer !



trouvent en hauteur sur la passerelle, puis, à l'aide de votre balle magique, déclenchez le levier du fond. Cela ouvrira la herse qui vous empêche d'avancer. Passez la porte qui se trouve à côté du levier, puis allez jusqu'au fond de la pièce. Il y a plein de chauves-souris, très peu aimables envers votre personne, qui prendront un certain soin à vous compliquer la tâche. Tachez d'être convaincant dans l'art du bottage de culs... Quand vous serez arrivé au fond de la salle, montez sur le rocher près de la corniche, et activez le levier à l'aide de votre baballe. Puis revenez sur vos pas et allez emprunter l'échelle qui est à gauche au début de la salle. Montez, et dirigez-vous vers la porte tout en prenant garde à la dernière chauve-souris. Vous arriverez dans une autre pièce dans laquelle il vous faudra en découdre avec deux autres sales bestioles, nées toutes les deux d'un croisement habile entre un castor et un diable de Tasmanie. À chaque fois que vous en estourbirez un, il vous laissera une clef. Prenez-les toutes, et continuez votre chemin en empruntant les blocs qui sont disposés sur le sol. Ne loupez pas votre saut à chaque bloc : si vous vous preniez les stalactites dans la tronche, vous seriez franchement mal barré. En sortant de la salle grâce aux clefs que vous avez acquises, méfiez-vous du volatile qui se fera un plaisir de vous faire un magnifique piqué dans le coin de la gueule. Ne jouez pas au Rambo de base, et passez au plus vite votre chemin. Ouvrez la seconde porte, et passez dans la salle suivante. Vous vous retrouverez devant le grand frère des deux zigotos velus que vous avez rencontrés avant. Travaillez-le au corps jusqu'à ce que disparition s'ensuive. Il vous laissera une clef derrière lui : cette dernière vous permettra de libérer le gardien du phare que vous trouverez enfermé dans la pièce suivante.

FIAT LUX* *QUE LA LUMIÈRE SOIT, BANDE D'IGNARES !

Sortez de la caverne, et vous serez accueilli par votre moitié féminine, qui, animée par sa nature profonde de ménagère, ne pourra pas s'empêcher de vous faire un commentaire sur votre escapade qui vous a permis de sauver le gardien, du sort peu enviable de devenir casse-dalle pour gros Tralü... Vous vous promènerez alors en ville, la population reconnaissante de votre exploit vous fera tout plein de courbettes. Mettez-vous alors en route vers le phare où vous serez accueilli par le grand mage local. En deux coups de cuillère à pot, il va vous écarter les nuages, le tout dans un super spectacle pyrotechnique. Évidemment, la pluie va s'arrêter de tomber, et des super soucoupes volantes vont pouvoir se poser en plein milieu de votre île. Cool, les E.T. vont vous remercier de votre autorisation d'atterrir, que vous n'avez jamais donnée, et vous expliquer, en présence de leurs deux molosses qui ne sont pas là pour satisfaire leurs besoins, qu'ils sont venus en paix, avec leur délit de faciès. Passées ces divagations sur les propriétaires des soucoupes volantes, je tiens à vous rappeler que vous avez un cratère dans votre jardin, et que le responsable des dégâts ne pourra pas vous aider à réparer quoi que ce soit, tant qu'il aura l'aile en écharpe. Il vous faut donc vous mettre en route pour l'île de la Feuille Blanche ; et bien que vous soyez le héros du jour pour la compagnie maritime locale, il est hors de question pour vous de voyager gratuitement. Vous trouverez de l'argent chez vous dans le pot de colle qui est dans la chambre du bébé, dans le meuble de chevet de votre chambre à coucher, et dans votre repaire secret près des caisses qui sont à droite de l'étagère du fond. Vous ne pourrez prendre de l'argent qu'une seule fois par endroit. Cependant, allez d'un emplacement à l'autre pour récupérer vos richesses, comme ça, vous pourrez faire le plein peinard. Et surtout, soyez un tant soit peu patient, vous aurez besoin d'une bonne quantité d'argent sur vous. Certes, vous pourrez aussi trouver, de-ci, de-là, quelques menues monnaies à l'occasion de vos rencontres et découvertes, mais il vous est conseillé de ne partir de votre maison qu'avec près de 160 brouzoufs en votre possession.
Certains d'entre vous me diront : "Mais t'es con, pourquoi tu nous dis ça maintenant, alors qu'on aurait pu le faire plus tôt ?", ce en quoi je leur répondrai : "D'où on se tutoie ? Et puis j'en avais marre de faire le plein connement dans ma réserve, alors qu'il y a un super jeu tout autour de moi qui ne demande qu'à être exploré". Prenez donc votre sinistre oseille, et allez vers les guichets du port, où vous pourrez prendre un aller pour l'île de la Feuille Blanche . Il vous en coûtera dix brouzoufs, mais le billet de retour vous en coûtera douze. Eh oui, il n'y a pas que la CSG qui augmente...

AVEC MAGIE, VOS IDÉES ONT DU GÉNIE...

Arrivé sous le soleil exactement, mettez-vous en route pour trouver la maison de l'enchanteur qui pourrait vous permettre de retaper l'autre Dino-fly qui encombre toujours votre jardin. Dirigez-vous vers le terrain de pétanque, et allez vers la maison qui se trouve derrière celui-ci (**photo 4**).

PHOTO 4



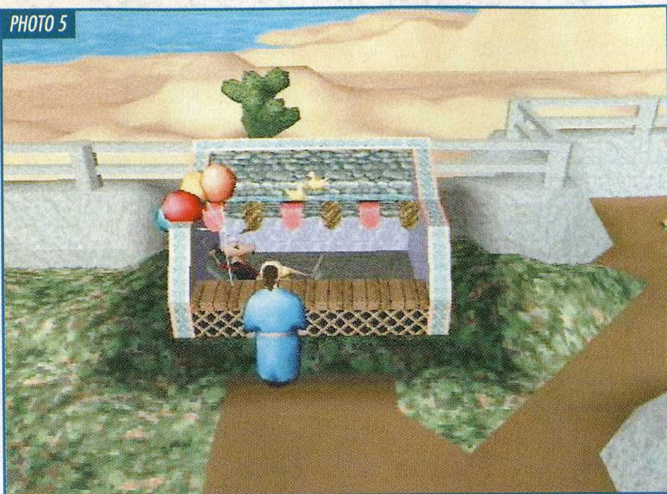

PHOTO 5


PHOTO 6

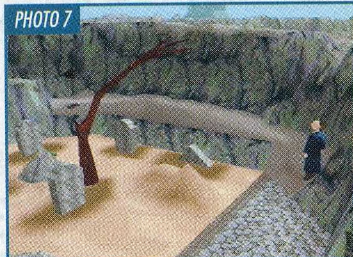

PHOTO 7


PHOTO 8

O surprise ! La proprio du pébroc emprunté plus tôt est à l'intérieur, en train de passer un coup d'aspireu. Pendant que vous taperez un brin de discute avec cette charmante personne, prenez la fiole qui se trouve sur son étagère, c'est de l'acide gallique et ce n'est pas comestible, et revenez sur votre sujet de conversation : le guérisseur. Elle vous informera que le mage est parti elle ne sait où et encore moins pour combien de temps. Arrêtez de flipper comme des fillettes, moi je sais où il se cache. Le mage se trouve dans son académie qui se situe dans le désert, non loin de la ville de la Feuille Blanche. Mais avant ça, il vous faudra trouver pas mal de fric, soigner un Dino-fly n'a rien de gratuit... Sortez alors de la ville et, non loin, vous trouverez l'entrée du Parc du temple de Bû. Payez l'entrée, et allez faire une partie de fléchettes (**photo 5**). Quand vous aurez gagné, vous aurez plein de ballons en votre possession. Prenez votre lot, et celui-ci vous élèvera dans les airs, pour vous faire tomber en plein dans le puits qui se trouve un peu plus loin. Explorez l'endroit (**photo 6**), et vous trouverez de la vie, de la magie, et une trentaine de brouzoufs, et comme un bonheur n'arrive jamais seul, vous pouvez refaire une partie, et retourner dans le puits une fois les ballons en votre possession. Une fois devenu riche, mettez-vous en route vers l'académie de magie. Vous vous retrouverez devant une porte close, aussi, allez par la gauche du domaine, où un petit passage vous emmènera directement à l'intérieur de la cour de l'école si joliment décorée d'un cimetière. Traversez la cour et allez vers le petit chemin gris, celui-ci vous mènera vers la porte de l'édifice (**photo 7**). Entrez, et allez directement vers la porte qui est derrière les escaliers. Allez au fond de la pièce en évitant les fantômes et, en mode discret, allez prendre la clef qui est dans le coffre. Revenez sur vos pas et allez emprunter la passerelle supérieure maintenant accessible. Passez dans la pièce suivante, et allez vers l'assistante du grand mage. Celle-ci vous annoncera la venue de sa majesté, et quand il vous sera apparu, il vous offrira de devenir vous aussi un mage. En fait, c'est une manière comme une autre de lui éviter de se déplacer pour aller soigner l'autre reptile volant. L'inscription à l'académie de magie vous coûtera la modique somme de 120 brouzoufs. Ça fait cher, mais depuis quand l'enseignement privé est-il gratuit ? Donnez-lui votre droit d'entrée, et allez passer la première des trois épreuves que vous devez franchir pour acquérir le statut de mage. Entrez dans la pièce et placez-vous en son centre. Huit cibles vous apparaîtront et tourneront autour de vous, il faut que vous les descendiez toutes, dans le temps qui vous est imparti, à l'aide de votre balle magique. Vous obtiendrez à votre sortie, et comme récompense, une sarbacane. Sans doute le gadget le plus utile du moment, question de régler définitivement tous les contentieux que vous pourriez avoir avec des poubelles, cactus, et agents secrets esmèriens que vous allez trouver au travers de votre chemin. Ils viennent en paix ! Et moi, je suis le Pape, et je passe mes vacances d'été au bois de Boulogne... Revenez au centre-ville, et allez dans l'observatoire de votre ami Baldino (**photo 8**). Parlez-lui, et il vous donnera le volant qui vous manquait pour réparer votre buggy qui est resté sur l'île de la citadelle. Effectivement, un buggy ça tourne moins bien sans. Puis allez vers la billetterie du port, et prenez un billet de retour.

POLLUONS LE DÉSERT !

Si vous avez réussi à prendre le ferry, ce qui est en soi une preuve de votre intelligence supérieure, puisque vous êtes maintenant capable de composter une carte d'embarcation, vous voilà maintenant de retour à l'île de la Citadelle. Allez rejoindre votre moitié féminine qui se trouve derrière votre maison, et donnez-lui votre joli volant de voiture, qu'elle s'empressera de mettre dans le capot moteur de votre buggy, ce qui démontre, une fois de plus, l'incroyable sens féminin de la mécanique. Puis, affligé devant l'incompétence notoire de votre future, allez voir votre voisin, comme ça, vous pourrez penser à autre chose que votre avenir. Il est quand même vachement plus vieux que vous le pensiez, et à l'heure actuelle, il occupe sa retraite à restaurer

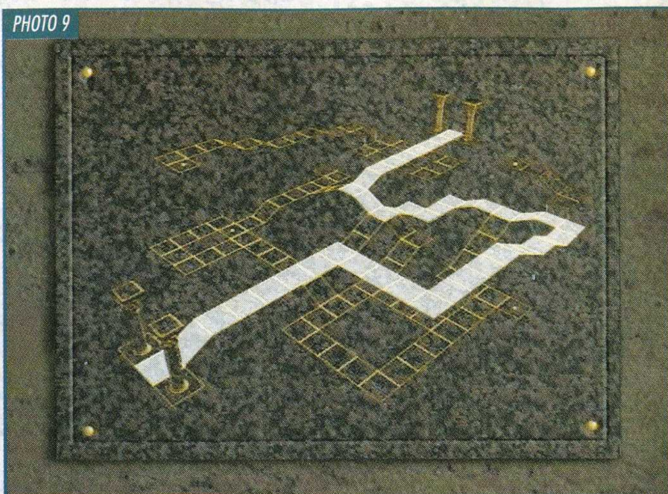
Vous sauverez aussi la planète Zeelich.



PHOTO 10



PHOTO 9



des vieux plans d'un complexe de tout-à-l'égout. Donnez-lui la bouteille d'acide gallique que vous avez chourrée tout à l'heure, c'est très utile pour la reconstitution d'un document sur papier. Tout heureux, il vous donnera une petite clef de forme pyramidale. Sortez, allez à la billetterie, et achetez de nouveau un aller simple pour l'île de la Feuille Blanche, et reprouvez à votre ego que vous êtes un esprit brillant. Arrivé à bon port, mettez-vous en route chez votre ami Baldino, et taillez-lui un bout de bavette.

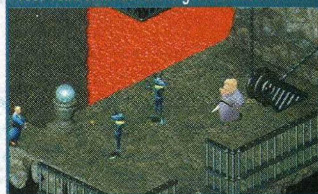
Il vous donnera une radio portable, vous pourrez alors sortir. Une fois dehors, vous recevrez un appel de votre moitié qui vous racontera qu'elle a enfin trouvé l'endroit où se mettait le volant sur une voiture. Votre buggy est alors déjà en route, et le temps que vous raccrochiez et que vous arriviez sur le débarcadère du port, votre 4x4 sera sur place. Montez donc dedans, ce sera plus rapide pour explorer le vaste désert que vous avez autour de vous. Pendant que vous faites un tour recommandé pour explorer les environs, vous remarquerez la présence d'un petit pont qui passe au-dessus d'un chemin qui fait le tour d'une montagne. Si vous cherchez bien autour de l'école de magie, vous trouverez un endroit où vous pourrez faire monter votre véhicule sur les rochers. Tout en roulant, assurez-vous de bien rester à la hauteur des rochers, ce sera en effet votre seule assurance pour pouvoir emprunter le petit pont. Quand vous l'aurez bien repéré, prenez-le à pleine vitesse, pour vous en servir comme tremplin. Arrivé sur la colline qui est en face, promenez-vous dessus jusqu'à ce que vous trouviez une fleur de Balsamine. Dès que vous l'avez, mettez-vous en route vers l'école de magie qui, en principe, aura toutes ses portes ouvertes. Vous n'aurez donc plus à contourner tout l'édifice pour pouvoir rentrer. Allez vers votre maître, et parlez-lui. Il vous exposera votre deuxième épreuve, et comme vous avez ce qu'il cherche, c'est-à-dire une plante de Balsamine, vous pourrez donc tout de suite vous affranchir. Comme vous aurez réussi, avec brio, cette deuxième épreuve, le Grand Mage vous donnera une corne de soin avec laquelle vous pourrez, et vous soigner vous-même, et soigner votre Dino-fly. Quand vous sortirez, vous trouverez dans le cimetière de l'école et devant vous, une espèce de mollusque tout vert. Utilisez votre corne dessus, et vous aurez soigné un de vos amis. Cela vous aura au moins permis de vous apprendre à vous servir de votre nouveau gadget.

"LÈVE-TOI, MARCHE, ET RÉPARE TES CONNERIES."*

*LES ACTES DE TWINSEN, 2-27

Retournez vers le port, en ayant pris soin de repérer là où vous garerez votre voiture, puis allez prendre un billet pour l'île de la Citadelle. Reprenez la séquence vidéo qui accompagne le voyage de retour, et allez guérir le Dino-fly. Cela prendra pas mal des ressources de votre corne, mais vous pourrez la recharger facilement ; il vous suffira pour ça de prendre la corne de votre inventaire avant de passer sur les points de vie en bonus. Une fois retapé, votre Dino-fly pourra vous emmener vers les destinations de votre choix, ce qui représentera une sacrée économie question pognon. D'ailleurs, puisqu'on en parle, demandez-lui de vous emmener sur l'île du Dôme d'Ardoise, question de commencer à vous dédommager de ses conneries. Quand vous serez arrivé à destination, regardez attentivement la carte qui est à droite de l'entrée de l'édifice (**photo 9**). Si vous êtes un super bon joueur à l'œil aiguisé par tant d'expériences acquises derrière votre machine, vous remarquerez que la carte que vous consultez est en trois dimensions, c'est-à-dire qu'il y a un moment où les chemins dessinés se croisent et se chevauchent par rapport à l'angle de vue du plan. Évitez de vous laisser abuser par cette grossière illusion d'optique, et sachez que la sortie se présentera à votre gauche après la première descente du chemin. L'épreuve est simple : il vous faut sortir d'ici. Mais sachant que le chemin apparaît sous vos pieds au fur et à mesure de votre progression (**photo 10**), il vous est vivement conseillé de prendre votre temps, sans quoi, la moindre chute vous entraînera vers une passionnante expérience métaphysique, dans laquelle votre existence ne fera

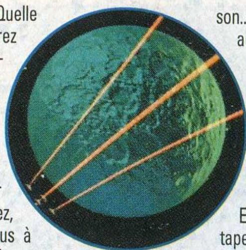
Vous voila enfin devant le gros Funfrock !



La Balle de Sendell.



qu'une avec le cosmos... Quelle omnipotence ! Quand vous serez sorti, votre maître vous apparaîtra pour vous féliciter de votre succès. C'est à se demander ce que vous feriez sans moi... Par la même occasion, il vous filera une ardoise pour que vous puissiez vous remémorer les cartes que vous rencontrerez, et il vous donnera rendez-vous à son école pour que vous puissiez recevoir votre diplôme de magie. Allez rejoindre votre Dino-fly en allant par les escaliers qui sont à votre gauche, et demandez à votre ami ailé de vous emmener au désert de la Feuille Blanche.





LA TÊTE DANS LES ÉTOILES !

Quand vous serez arrivé, allez prendre votre voiture pour vous rendre à l'Académie de magie. Le mage vous donnera alors votre diplôme, et vous fera part de ses inquiétudes vis-à-vis de la disparition systématique de tous les mages de votre planète. Sortez, et allez chercher un tant soit peu de fraîcheur au parc du temple de Bû. Il vaudrait mieux que vous en amassiez un maximum. Passées vos élucubrations, dignes de Bozo le clown, au milieu du parc, sortez, et allez acquérir l'accoutrement ridicule des mages auprès de l'autre taré qui ne sait faire que des tours de colline sur son tapis volant. En prime, vous aurez droit à un magnifique postiche vous faisant ressembler un peu plus à un mage trop proche de la retraite. Vous êtes ridicule. Faites-vous une raison.... En plus, tout ce bordel vous aura coûté 50 brouzoufs ! Mais de qui se moque-t-on ? Passé ce tendre moment d'arnaque, mettez-vous en route vers l'Hacienda. C'est un petit hôtel particulier qui se trouve derrière le parc du temple Bû, non loin du rivage (**photo 11**). Entrez et faites comme chez vous, tapez la discute avec quelques-uns des individus que vous trouverez sur place, mais le principal, c'est d'aller rencontrer l'Esmer qui se tient debout au fond du bâtiment. Il se mettra à vous adresser la parole, et vous proposera un petit séjour culturel sur Esmer, haut lieu du tourisme intergalactique, et des salles d'interrogatoire glauques, mais ça, vous n'êtes pas censé le savoir (quoique, rien qu'à la gueule des Esmers, ce genre de chose se sait tout de suite). Acceptez son invitation. Vous le suivrez directement vers sa soucoupe volante, ce qui vous permettra de contempler au passage la puissante infrastructure installée par nos amis à face plate en aussi peu de temps. Quand le vaisseau se sera mis en route, descendez de l'échelle et allez prendre le petit boîtier qui se trouve sous le pont. Il s'agit d'un traducteur, et son usage sera des plus recommandés. Puis retournez sur le pont supérieur, et consultez la borne touristique qui se trouve complètement à gauche. Quand votre consultation sera terminée, vous serez pratiquement arrivé sur Zeelich, berceau de la civilisation des Esmers, dont la capitale se nomme Otringal.



PHOTO 11

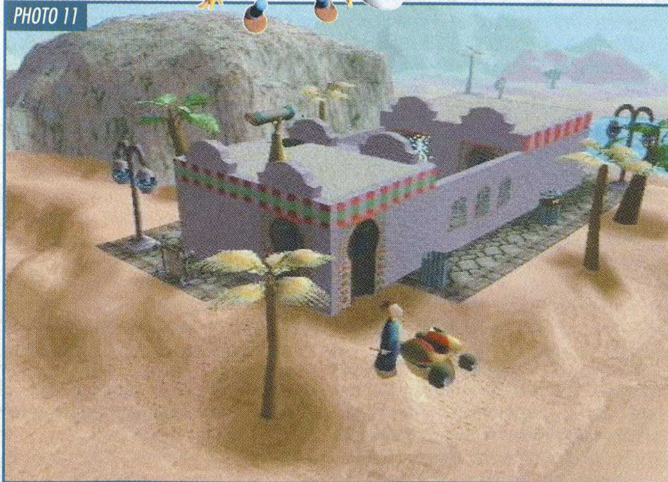
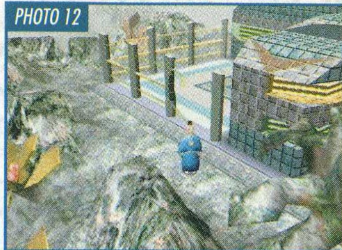


PHOTO 12



OTRINGAL, SES GEÔLES, SES GARDIENS, SES MOLOSSES, ET SES ROBOTS DE COMBAT...

Quand vous serez arrivé à destination, les Esmers vous inviteront à les suivre jusqu'aux appartements qu'ils ont mis à votre disposition. À peine vous serez entré dans le premier bâtiment, que l'un des responsables du comité d'accueil vous reconnaîtra comme étant Twinsen, ennemi du parti, et vous foutra illico en taule. Du coup, ils vous débarrasseront de votre costume de mage, ce qui vous rendra plutôt service, dans la mesure où vous étiez parfaitement ridicule dedans. Ceci dit, ça aurait pu plus mal se passer, le p'tit gars que vous aviez soigné dans la cour de l'école de magie, il a été enfermé dans la même prison que vous, et dans la mesure où il est capable de se téléporter un peu là où il veut, il viendra vous rendre visite dans votre cellule. En voyant qu'il y a deux personnes dans la même cellule, le gardien sera tellement furax, qu'il fera ouvrir votre cage pour y déloger l'individu de trop. Profitez de cette opportunité pour vous mettre en mode agressif, et pour refaire un portrait à l'autre débile quand il commencera à vouloir entrer dans votre espace vital. Abaissez alors tous les interrupteurs rouges que vous voyez, puis montez sur la passerelle pour pouvoir actionner le levier qui ouvrira la cellule du moustique de 1,80 m. La commande d'ouverture qui libèrera l'insecte se trouve juste au-dessus de sa cellule. Une fois qu'il est libre, descendez le voir : il vous expliquera les motifs de sa captivité et vous invitera à sortir par la porte du bas. Faites-lui confiance, les autres issues sont sauvagement gardées. Au dehors, vous verrez une sorte de robot de combat qui monte la garde. Mettez-vous en mode agressif, et tapez-le. À sa destruction, il fera une brèche dans la barrière, vous pourrez alors vous évader (**photo 12**).

DÉCOLLAGE !

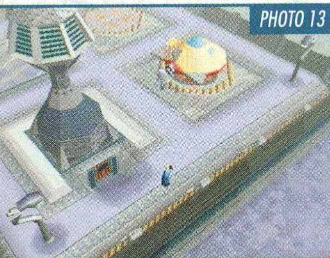
C'est pas tout ça, mais il faut que vous trouviez le moyen de rentrer chez vous. Quand vous serez sorti de l'enclos dans lequel vous avez eu des démêlés avec le bipède mécanique, passez par derrière le bâtiment et courez vers l'astroport.

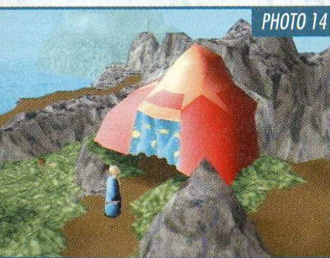
Dès que vous aurez franchi le portail de sécurité, les sirènes se mettront à gueuler comme des morues, vu qu'ils auront détecté la masse métallique de votre sarbacane. Tous les gardiens se mettront à vous courir après, tâchez donc d'éviter la confrontation : en combat, ils seront vraiment meilleurs que vous, vu que leurs armes font beaucoup plus de dégâts que les vôtres. Quand vous serez arrivé sur la piste d'envol, dirigez-vous vers la tour de contrôle (**photo 13**). Occupez-vous à distance des gardes que vous allez trouver sur votre chemin, et gravissez les escaliers qui vous séparent du poste de commande. Sur place se trouvent un agent Esmer et deux contrôleurs du ciel, qui, pour une fois, ont décidé d'interrompre leur grève rituelle. L'agent ne représente pas une menace en lui-même, mais si vous vous foutez sur la gueule avec quiconque dans la salle de contrôle, l'un des deux techniciens sortira un calibre et en fera usage sur votre personne. Prenez le disque dentelé qui tourne dans une des consoles, et descendez vers la piste, en n'ayant pas oublié de vous débarrasser du garde de faction qui encombre la sortie. Allez dehors et courez jusqu'à la soucoupe qui est en stationnement sur la piste. Il sera inutile de vous arrêter en route pour vouloir vous débarrasser des deux gardes qui voudront vous empêcher de prendre votre moyen de retour. Une fois sur place, insérez le disque dans la fente de la console, et la soucoupe se mettra en route automatiquement vers Twinsun.


PHOTO 15

DÉTOURNEMENT DE MINEURS

Dire que votre atterrissage est raté tient du doux euphémisme ; vous allez bouffer de la poussière ! À partir de là, il vous faudra être très prudent puisque toute l'île de la Citadelle est infestée par l'armée Esmer, et rien à voir avec les kakous que vous avez rencontrés sur Otringal, ceux-là sont furieusement armés de fusils laser, du genre je-te-sucre-tes-points-de-vie-en-moins-de-deux ! Dés que vous serez en état de marcher, vous recevrez un message de Zoé (Ah oui, j'avais oublié de vous dire que l'horreur qui vous fait figure de femme s'appelle Zoé... Chacun ses goûts...). Elle vous apprendra que tous les enfants de Twinsun ont été enlevés pas les Esmers. Restez calmes, peut-être que les Esmers ont décidé de se débarrasser de leurs problèmes en sacrifiant les enfants de votre monde à leur Dieu, un peu comme les Carthaginois se débarrassaient de leurs soucis en envoyant toute leur descendance au bûcher. Restez cool, il vous reste pas mal de temps avant qu'ils ne fassent chauffer le four... Au lieu de fantasmer sur ces divagations, mettez-vous en route vers la tente du mage qui a fait le beau temps tout à l'heure (**photo 14**). Elle se trouve pas loin de là où vous avez touché le sol un peu vite. Quand vous serez entré, dirigez-vous vers la table de travail, et consultez la feuille qui traîne dessus. Ça vous parlera de l'une des composantes qu'il vous faut obtenir pour que vous puissiez vous servir du sort de foudre, vos amis Esmers vont sentir l'ozone... Après ça, mettez-vous en route vers le centre ville, et entrez dans le magasin qui se trouve à côté de la pharmacie. C'est un hangar, et par bonheur il n'y a pas d'Esmer. Vous serez vite reconnu par le gérant, et il vous invitera à descendre dans l'entrepôt pour que vous puissiez prendre la caisse laissée à votre intention par l'ami Baldino. Ce colis contient un protopack et vous pouvez, soit le monter vous-même à l'étage supérieur, soit vous faire aider par le commis qui farniente près des grosses caisses posées plus loin. La dernière solution vous coûtera quand même 102 brouzoufs, et même si vous vous faites aider, il faudra que vous bougiez quand même votre caisse vers l'élévateur de droite à l'aide de l'hélico-chariot, commandé par les grosses flèches qui sont au sol (**photo 15**). Sortez, et allez rejoindre votre Dino-fly pour aller au désert de la Feuille Blanche.

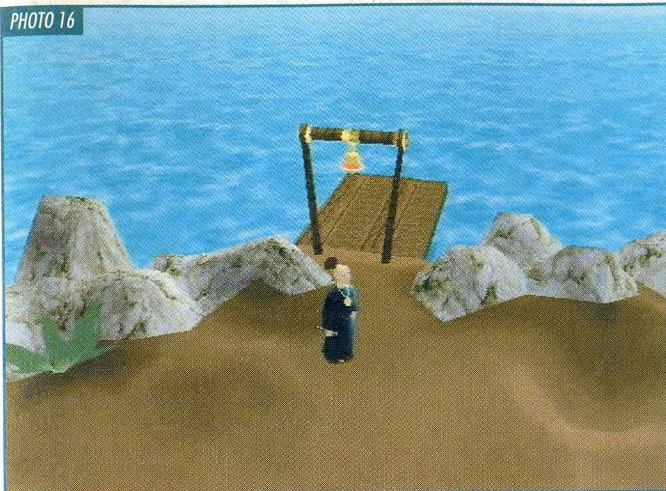

PHOTO 13


PHOTO 14

MÉLODIES EN SOUS-SOLS

Quand vous serez arrivé à destination, tâchez de repérer une plage brune qui se trouve non loin des débarcadères (**photo 16**), l'endroit étant gardé par pas mal d'Esmers de plus en plus zélés, ne vous attardez pas à proximité. Allez plutôt vers le ponton, et sonnez la cloche qui s'y trouve. Une de vos copines tortues se ramènera, et comme elle est aquatique, vous n'aurez pas trop à attendre. Montez sur son dos, et laissez-vous emporter vers une grotte dans laquelle se trouve un gros coquillage (**photo 17**). Pour vous diriger vers lui, utilisez les protopacks pour passer au-dessus des stalagmites. Le fruit de mer géant s'ouvrira de lui-même, et vous pourrez prendre sans danger la perle qui se trouve à l'intérieur. Revenez sur vos pas, et empruntez de nouveau la tortue pour regagner la plage. Avis aux petits malins : le protopack ne développe pas assez de puissance pour que vous puissiez espérer un quelconque effet de sol au-dessus de l'eau ; en d'autres termes, ce n'est pas la peine de passer au-dessus de la flotte, vous allez couler, et encore plus vite que vous ne pouvez le penser, puisque vous aurez le poids du gadget dorsal en rab. Cela étant dit, il y a quand même une exception à cette règle.




PHOTO 16

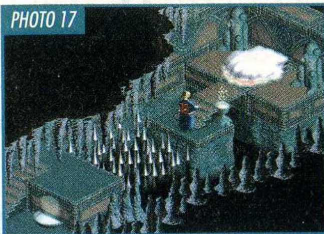
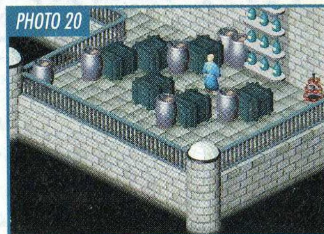

PHOTO 17


PHOTO 18


PHOTO 19


PHOTO 20



Retournez près de l'Hacienda, et examinez l'horizon. Vous aurez remarqué, en consultant votre holomap, qu'il y a une île au large de ce petit hôtel particulier (**photo 18**). C'est ici que vous pourrez vous servir de votre proto-pack pour aller sur la plage qui est au large. Entrez dans la grotte, et longez le mur de gauche pour éviter que les statues qui sont au fond vous balancent des projectiles. Il est à noter que si vous vous mangez des dégâts, le protopack s'arrête de fonctionner, et vous vous mettrez à couler comme une vulgaire clef anglaise. Montez sur le bord qui est cerné de piques, et franchissez ces derniers en sautant par-dessus. Descendez les deux squelettes, mais ne vous servez pas de votre sort de foudre, vous en aurez besoin ultérieurement. Allez pousser la caisse qui est au milieu de la pièce sur la plate-forme élévatrice, et montez avec le chargement. Puis, poussez-la encore vers l'autre caisse qui se trouve plus loin en surplomb. Mettez la seconde sur la première et revenez sur vos pas en poussant le tout sur l'élévateur. Ça y est ! Vous pouvez passer vers le niveau suivant (**photo 18**). Continuez tout droit en prenant soin de ne pas tomber à la baille, et dirigez-vous vers la nouvelle pièce découverte. Vous verrez le sort de protection emprisonné dans une chambre énergétique, le tout interdit d'accès par une grosse bestiole (**photo 19**). Usez de votre sort de foudre, non seulement il vous débarrassera de l'incongru, mais en plus il vous ouvrira l'accès au sortilège précédemment captif. Empruntez les marches qui donnent dans l'eau pour revenir sur vos pas, sans oublier, bien sûr, de remettre votre proto-pack en marche. Il faudra être aussi prudent qu'astucieux pour sortir de la grotte : en effet, en plus des chauves-souris, vous trouverez une panoplie de hachoirs ambulants qui essaieront de vous découper à votre passage, enjoy ! Retournez sur l'île de la Feuille Flanche et retrouvez votre Dyno-fly. Allez à l'île de la Citadelle, le décor n'aura pas changé : milice et jeunesse esmeriennes seront toujours sur place... Retournez vers le lieu de votre crash, et allez dans la tente du mage. Mettez la perle dans le chaudron, et vous aurez le sort de foudre. Sortez, et retournez dans le centre ville. Vous trouverez un bar (chez Zoé) dans lequel il faudra rentrer. Butez tout ce qui se trouve à l'intérieur, ainsi que l'Esmer, rond comme une queue de pelle, qui est en train de cuver derrière le comptoir. Débarrassez-vous de cet alcoolique, et allez près des fûts qui sont derrière le bar, vous trouverez la clef de la cave dont la porte est à droite de la salle. Entrez, et débarrassez-vous de tout occupant éventuel qui se trouverait sur les lieux. Vous pourrez faire le plein de magie et de points de vie avant d'emprunter le trou qui est dans le sol (**photo 20**), entre deux fûts et une caisse. Vous tomberez en plein dans le complexe des égouts de la ville. Dirigez-vous vers le local dont le toit porte la marque "S", comme "Super, j'ai trouvé un truc !". Devant la porte close, il y a une petite plate-forme. Posez votre clef pyramidale dessus, et vous aurez déverrouillé l'accès à la pièce. Entrez, et sur place, utilisez votre sort de foudre. Cela activera la grosse sphère qui est au milieu de la salle, et elle vous donnera la balle de Sendell. Faudra que vous sortiez de cet endroit qui pue quand même un peu. Sortez de la pièce de la sphère, et avancez-vous près d'un des rebords du tout-à-l'égout. Attendez qu'un tronc d'arbre vous passe devant, et sautez dessus, il vous amènera en haut du complexe, et vous pourrez aisément ressauter sur un autre rebord près duquel vous trouverez un ascenseur. Actionnez-le, et vous sortirez au dehors, en surplomb du centre ville. À peine à l'extérieur, Baldino vous contactera sur votre petite radio portable pour vous en annoncer une bien bonne...

Y A DU GÉNOCIDE DANS L'AIR*

*ELLE EST BIEN BONNE ! HEIN ?

Baldino va vous apprendre que les Esmers ont comme projet de détruire votre planète. Oui, c'est pas cool. En plus, votre ami à la grosse trompe vous demandera de bien vouloir vous déplacer pour le rejoindre sur la Lune Verte. Dans un éclair que l'on peut qualifier de génie, surtout de la part d'une tête d'ampoule, vous apprendrez à Baldino que vous manquez cruellement de moyens de locomotion. Sa réponse sera simple : "Démerde-toi (non, en fait il dit pas

ça comme ça, mais c'est un peu l'effet que ça vous fait). Bon, tout ça pour vous dire que vous pouvez trouver facilement un astronef, et la base secrète qui l'entoure, dans la mesure où vous êtes déjà passé par celle-ci. Si, si, rappelez vous, quand vous aviez cet accoutrement ridicule. Mais là, vous ne pourrez pas passer par l'Hacienda, vu que le passage secret déboule sur une fosse pleine de flotte en guise de cul-de-sac. Allez vers le parc du temple Bû, et, une fois à l'intérieur, prenez le chariot. Usez de votre sarbacane en tirant sur les flèches pour faire changer les aiguillages suivants :

1. LE PREMIER
2. LE CINQUIÈME
3. LE SEPTIÈME
4. LE HUITIÈME

Après ça, si tout va bien, vous serez enfermé dans un petit circuit ferroviaire, décoré de deux statues lance-flammes, entourant une boîte en carton étiquetée par le dessus. Laissez le plateau vous approcher des deux statues, mais durant cette phase, mettez-vous en mode discret, puis, rapidement, passez en mode sportif pour pouvoir vous saisir du contenu de la caisse en sautant dessus. Après cela, la clef récupérée, vous pourrez vous passer de votre chariot. Allez vers l'échelle qui descend par la droite, et ouvrez la porte. Descendez la pente côté soldat jaune sur roulettes et allez jusqu'au dortoir des cucurbitacées. Il faudra vous mettre en mode agressif, et aller combattre vos rencontres au corps à corps dorénavant. Quand vous aurez un peu plus de tranquillité autour de vous, allez fouiller sous les vêtements qui sont sur le chevet à droite, vous y trouverez une clef. Remontez, et allez ouvrir la seconde porte du hall, en haut de l'écran, puis tuez le garde, et prenez-lui sa clef. Continuez votre progression en passant devant la soucoupe, montez la pente, et expliquez-vous avec le garde. Une fois libéré de vos obligations diplomatiques, ouvrez la porte, et actionnez l'ascenseur qui vous fera monter sur la passerelle supérieure. Maintenant prenez votre protopack de votre inventaire, et passez par-dessus le planché électrifié (**photo 21**). Quand vous serez arrivé au bout, neutralisez le garde et prenez sa clef, puis allez au fond à droite de la pièce pour ouvrir la grosse boule orange dans laquelle vous trouverez un disque de navigation pour la soucoupe que vous allez voler (**photo 22**). Pour revenir, coupez d'abord le courant électrique en appuyant sur l'interrupteur placé devant le plancher, et revenez sur vos pas en ayant dessoudé au passage le garde qui vous empêchait de passer, à grands coups de pisto-laser. Revenez devant la soucoupe que vous avez croisée tout à l'heure, et montez à bord. Montez donc l'échelle et mettez votre disque, le voyage vers la Lune Verte se fera automatiquement.

ENCORE UNE BASE MAL LUNÉE

Dès que vous serez arrivé, le contrôle local vous demandera d'identifier votre appareil en usant d'un mot de passe. C'est "mission Green Moon" en ce qui vous concerne. Si vous répondez à côté de la question, votre tâche sera grandement endurcie, vu qu'on vous enverra tout un comité d'accueil bien peu sympathique. Descendez en bas du vaisseau, et revêtez votre combinaison spatiale, car non seulement le manque d'oxygène pourrait être gênant, mais surtout l'absence de pression atmosphérique vous ferait exploser les tripes et bouillir le sang en moins de temps qu'il ne le faut pour l'écrire. Plan gore. J'adore la S-F...

À l'extérieur, dirigez-vous vers le bâtiment dont l'entrée est signalée par un losange. Il est à noter que tant que vous êtes vêtu de votre combinaison, les Esmers vous prendront pour l'un des leurs, mais dès que vous voulez entrer dans un bâtiment, vous êtes obligé de vous débarrasser de votre camouflage de fortune. Quand vous serez dans la place, allez activer les trois interrupteurs qui sont devant les formes géométriques (rond, triangle et carré), vous aurez ainsi ouvert tous les accès des autres bâtiments et vous aurez tout le loisir d'explorer ce que vous voudrez (**photo 23**). Quand toutes les commandes d'ouverture seront au vert, dirigez-vous vers le pupitre qui est sur la droite, et servez-vous de votre ardoise


PHOTO 22


Le Palais de l'Empereur.

pour vous mémoriser le plan ainsi affiché. Quand vos notes seront prises, sortez de l'édifice et allez vers celui dont l'entrée est ornée d'un carré. C'est tout plein de monde. Éviter le combat est plutôt conseillé, même si vous devrez en découdre assez souvent pour progresser. Ressortez du bâtiment, et mettez-vous en route vers l'édifice dont l'entrée est signalée par un carré. Enlevez, une fois de plus, votre combinaison spatiale pour entrer dans le complexe. Bien entendu, tout un comité d'accueil vous attend à l'intérieur. Restez cool et surtout pas diplomate une seconde, refroidissez un grands coups le mécano qui est devant vous en sortant du sas, allez réserver le même sort au garde un peu plus loin sur la droite, activez la manette d'ouverture de la porte, et allez vous précipiter vers le levier rouge qui est sur la passerelle supérieure, EN HAUT À DROITE, et maniez-vous de l'actionner (**photo 24**).

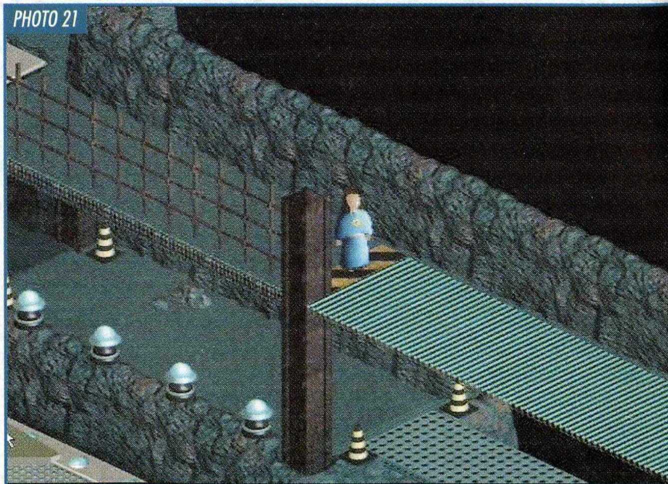

PHOTO 21


PHOTO 23

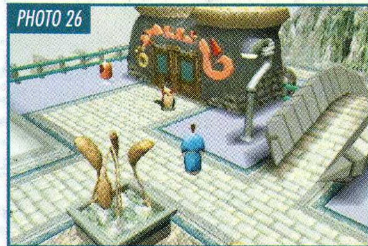

PHOTO 24


PHOTO 25

Revenez sur vos pas, et allez prendre la sortie du tableau qui est complètement à gauche (c'est-à-dire celle qui n'a pas de porte). Supprimez le garde qui protège si ridiculement, de son corps, une porte, et prenez-la. Le seuil franchi, vous vous ferez tout de suite agresser par un garde qui, après être passé de vie à trépas, vous léguera une clef. Continuez votre chemin jusqu'au fond du corridor, et ouvrez la porte de la cellule qui retenait Baldino prisonnier. Après sa libération, un Esmer appartenant à une cinquième colonne vous mettra au parfum du vaste projet de destruction massive qu'a concocté son gouvernement. Il s'agit simplement de foutre des gros réacteurs à la surface de la lune d'Émeraude et de la propulser tout droit sur Twinsun, c'est ce qu'on pourrait appeler de la mécanique céleste. Quand vous serez sorti de la cellule, le bien peu patriote Esmer se fera légèrement buter ; agonisant, il vous filera quelques tuyaux sur la rébellion locale dont vous n'aurez finalement pas grand-chose à foutre. Vous devrez supprimer alors l'assassin, et l'ami Baldino vous demandera de le suivre. Suivez-le jusqu'à la sortie devant laquelle il restera bloqué. Il vous faudra alors remonter sur la passerelle pour débloquer la porte en manœuvrant le levier rouge. Passez dans le sas et mettez votre combinaison spatiale pour suivre Baldino au dehors.

CASSOS !

Vous voilà donc en train de vous casser vite fait de ce charmant endroit, et pour une raison encore bien inexpliquée, Baldino va mettre le cap sur Otringal, pour tomber connement en rade d'essence en plein milieu de l'espace aérien Esmer. La terre va se rapprocher à la vitesse d'un grand V, et vous aurez beaucoup de mal à éviter le sol. C'est pas tout ça, mais il va falloir que vous trouviez du jus pour pouvoir repartir, comme Baldino tient à vous le rappeler. Ce qui est dommage, dans votre situation, c'est que vous vous êtes minablement scratché en plein milieu d'un îlot ridiculement petit, et que vous ne savez toujours pas nager depuis tout à l'heure. Il faut que vous sautiez d'îlot en îlot jusqu'à ce que vous arriviez sur la terre ferme, et dans la mesure où vous allez vous taper un monstre marin qui ne souhaite que votre noyade, faites chauffer la sauvegarde... Quand vous aurez enfin réussi à vous échapper d'un bain forcé, ou du triste sort d'un casse-croûte, dirigez-vous vers le port et trouvez une petite maison où vous pourrez vendre votre diplôme de magicien, et où vous pourrez échanger votre thune de Twinsun contre des brouzoufs locaux (**photo 25**). Ne rêvez pas, vous y perdrez au change. Après ça, allez vers le casino de cette magnifique station balnéaire qui sent si bon la marée, la morue, et le maquereau. L'entrée de cet établissement hautement recommandable est bien reconnaissable, dans la mesure où un rabatteur saurien (un crocodile, quoi !) vous interpellera dès que vous passerez à moins de dix mètres de lui (**photo 26**). Entrez, il ne vous en coûtera que 5 brouzoufs, et c'est quand même peu par rapport à tout ce que vous pourrez gagner. En plus, vous trouverez assez facilement des ronds planqués de-ci, de-là, dans les éléments divers et variés du décor. Vous aurez aussi l'occasion de faire le plein en énergie magique et en points de vie, et tout ça, grâce aux machines à sous. Et si le bandit manchot vous lasse quelque peu, vous pourrez toujours vous faire la main sur les tables de jeu. Vous remarquerez aussi qu'un jackpot vous propose une clef. Celle-ci vous ouvrira la porte du fond. Vous entrerez dans une pièce dans laquelle se trouve une roue de la fortune. Lancez-la, en présence du présentateur, en hurlant "Le million !", et un gros malabar descendra du plafond pour vous foutre copieusement sur la gueule, question de tirer vos thunes. Si vous vous en sortez, vous trouverez pas mal de ronds sur les zouaves que vous aurez estourbis, et, en rab, la clef dont vous aurez besoin pour sortir. De toute façon, il vaudra mieux pour vous que vous sortiez du casino avec au moins une centaine de brouzoufs. Après ça, allez taper la discute avec le pompiste que vous trouverez un peu plus haut, il vous mettra alors au courant de l'endroit où vous pourrez trouver du carburant. Descendez de nouveau vers le port, et allez parler au vieux marin. Bien que vous ne soyez intéressé que par le Gazogem, votre première question portera sur


PHOTO 26


Il faudra passer par les plates-formes gazières pour rejoindre l'île CX.

l'île CX, l'endroit où vous trouverez les rebelles dont vous vous foutez éperdument. C'est incroyable le nombre de conneries que vous pouvez sortir ! Moyennant finance (100 brouzoufs, comme c'est drôle) le vieux vous filera des renseignements. Il connaît effectivement un type qui a essayé d'entrer sur cette foutue île, et il vous proposera de vous emmener le voir sur l'île de la Célébration, avec un petit volcan au milieu, un peu comme la purée mousseline.

"VIENS PETIT, ON VA FAIRE LE PLEIN !"

Il y a franchement intérêt que vous soyez à bord du bateau du vieux, sinon, ce n'est même pas la peine de se creuser la tête à continuer d'écrire. Bon, vous arriverez sur l'île de la Célébration, et à peine arrivé vous serez vite catalogué comme étant un agent ennemi. Expliquez alors votre point de vue, et allez en haut de l'île, prés du cratère. Il y a un type, avec le crâne tout bandé, qui vend des farces et attrapes, nouveautés nouvelles, et blagues idiotes. Parlez-lui, et il vous mettra au courant de tout ce qu'il a vu sur l'îlot CX, c'est-à-dire pas grand-chose. Passées ces futilités, revenez sur le débarcadère, et demandez à être emmené sur l'îlot des Knartas : c'est ici que vous trouverez du carburant pour rentrer et optimiser votre protopack. Dès que vous serez arrivé, allez dans la hutte qui est tout près du quai, et achetez-y une pioche, ben oui, une pioche. Estimez-vous heureux, ça aurait pu être une binette... Allez derrière la hutte, vers un morceau de gazon. Pour y parvenir, il faudra que vous contourniez un palmier, et quand vous serez sur place, sélectionnez votre jolie pioche, qui se mettra automatiquement entre vos petites mains fébriles quand vous serez juste au-dessus de l'endroit où il faut creuser. Manque de pot, vous ne trouverez pas du gazogem et encore moins du pétrole. Depuis quand trouve-t-on des objets facilement dans ce jeu ? Un peu d'amusement dans cette aventure à rallonge, bordel ! Non, vous trouverez un fragment d'une relique des Knartas. Comme moi, vous ne saurez pas trop quoi en foutre, mais comme ça a l'air plutôt important, gardez-le toujours, par acquit de conscience. Passez ces magnifiques divagations de votre esprit de romantique torturé, allez vers le fond de l'île, et montez sur le plus bas des tuyaux qui garnissent le paysage. Mettez-vous en face de la clôture à l'endroit où elle est pliée (**photo 27**) et sautez par-dessus cet obstacle. Vous êtes entré dans l'enceinte de la raffinerie de l'île, et il faut maintenant que vous entriez à l'intérieur du bâtiment dont l'accès se trouve à droite des réservoirs. À l'intérieur, vous arriverez sur une plate-forme qui sera en surplomb de deux bassins d'eau, prenez votre élan et sautez au bord de la passerelle de façon à ce que vous tombiez pile-poil au milieu des deux citernes ; puis empruntez le rebord de la deuxième pour pouvoir retomber de l'autre côté. Après ça, dirigez-vous vers l'ascenseur, et profitez de votre court voyage vers le haut pour vous mettre en mode agressif. Dès votre arrivée, vous serez tout de suite agressé par un garde de la station. Supprimez-le, et allez au fond de la passerelle pour enclencher le système qui neutralisera les jets de vapeurs que vous devrez franchir en bas. Ne dites pas ce que je n'ai pas écrit. Cette molette ne neutralise que les trois robinets de vapeurs qui sont devant le boîtier rouge du rez-de-chaussée, auprès duquel vous allez descendre. Vous y prendrez la clef qui se trouve à l'intérieur, grâce à laquelle vous pourrez sortir de la pièce. Dans la salle suivante, vous devrez commencer votre périple en franchissant un premier jet de vapeur, puis, passés les escaliers, vous devrez monter sur la plate-forme élévatrice et vous mettre en mode agressif pour en découdre, une nouvelle fois, avec un locataire du dessus. Après vos démêlés, prenez votre élan et sautez de manière à atterrir sur le rebord des bassins. Passez de l'autre côté, en prenant garde aux jets de vapeur, puis, quand vous aurez un peu plus avancé par la droite du tableau, lancez votre sort de protection. Vous aurez à gravir une sorte d'escalier dont chaque marche est une puissante buse évacuant de la vapeur. Escaladez le tout, et quand vous serez en haut des tuyaux rouges, prenez la clef qui est dans le boîtier. Dirigez-vous vers la porte en sautant au-dessus des dernières canalisations rouges, ouvrez la porte et entrez en frappant le garde. Après suppression, le vigile de service vous filera une clef. Allez tourner la molette qui est à gauche, montez sur les escaliers et allez jusqu'aux deux molettes qui sont au fond de la salle. Enclenchez-les toutes les deux, montez sur la passerelle mobile, et mettez-vous immédiatement en mode discret pour pouvoir échapper aux effets néfastes des jets de vapeur. Arrivé en bout de course, mettez-vous rapidement en mode sportif pour pouvoir sauter de l'autre côté, et allez ouvrir la porte. Enfin, la pièce qui nous intéresse ! Avancez en sautant devant la marche, sans quoi vous vous ferez encore ébouillanter. Puis allez sur la gauche pour supprimer le premier garde, et revenez enclencher la molette de l'entrée pour couper l'émission de vapeur de




PHOTO 27

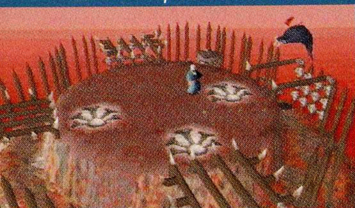

Descendez le gros morse ailé pour obtenir la clef du coffre.


PHOTO 28


PHOTO 29


PHOTO 30

la vanne qui se trouve à côté de vous. Montez sur le dispositif devenu inerte, et visez, grâce à votre sarbacane, l'ingénieur qui passe sur la passerelle qui est en face de vous. Il laissera une clef derrière son cadavre, et pour l'attraper, sélectionnez votre balle magique dans votre inventaire. Ouvrez le chenil, tuez les deux cabots, tuez le garde qui vous barrera la route, et prenez-lui ses clefs. Passez en mode discret quand vous montez l'escalier, et, une fois en haut, prenez le seul et unique petit bidon de Gazogem avant d'aller prendre la clef qui est dans le boîtier rouge derrière vous. Tout ça pour un malheureux jerrican de 10 litres, aboutissement des efforts poussifs d'une si grosse raffinerie ! Actionnez la molette avant de descendre, et vous pourrez courir jusqu'à la porte de sortie. Quand vous serez dans le terrain qui entoure le bâtiment d'où vous sortez, montez sur la vanne bleue LA PLUS ÉLOIGNÉE DE VOUS, bordel, et sautez par-dessus la barrière.

ASPIREZ... CONSPIREZ !

Retournez vers le débarcadère, et louez les services de l'aéroglisseur taxi pour qu'il vous ramène sur Otringal.



Arrivé à bon port, allez voir Baldino et donnez-lui votre bô bidon, puis retournez sur Otringal, et allez vers la taverne du port (**photo 28**). Si vous êtes bien passé par les principales étapes, vous devez savoir qu'un type un peu louche, qui a les moyens de vous faire aller sur l'îlot CX, crèche dans cette taule. Entrez, comme si de rien n'était, et allez vers la piste de danse sur laquelle se trémousse une pouffiasse au caractère de morue. Allez derrière elle sans l'écouter, et entrez dans les coulisses qui sont derrière le rideau de scène. Approchez des rouages qui sont dans le sol, et enclenchez en premier celui du milieu, puis celui de gauche, et enfin celui de droite. Si tout va bien, une grille d'aération est complètement ouverte sur la droite. Descendez de l'arrière-scène et allez pousser les colonnes pour que vous puissiez vous glisser à l'intérieur du conduit. Il faudra que vous preniez votre élan sur l'estrade d'où vous venez, pour pouvoir sauter sur le premier élément. Engagez-vous dans le passage étroit, et vous vous verrez atterrir en plein milieu du bureau du caïd local. Il se mettra à vous parler franco, et vous signifiera son incapacité à vous aider en quelque mesure que ce soit. Cependant, il vous filera les coordonnées d'un type plutôt dissident, et par conséquent, le moyen d'entrer en contact avec la rébellion locale. Sortez par la porte sans être inquiété. Dès que vous serez dehors, Baldino vous avertira que votre super-protopack est prêt, allez le rejoindre en étant prudent : votre signalement a été diffusé, et votre tête vaut pas mal de pognon. Muni de votre gadget tout nouveau tout beau, retournez sur l'île, et franchissez la cascade qui est derrière les bâtiments (**photo 29**). Passé le plan d'eau, continuez votre route sur le sentier qui s'enfonce par la gauche en prenant garde aux mitrailleuses et à leurs servants qui ont été installés dans le coin. Dirigez-vous vers l'hôtel, c'est le bâtiment de droite (**photo 30**), entrez et tapez un bout de discussion avec le groom. Comme vous aurez remarqué que c'est un type abject, genre groom travaillant pour l'hôtel Lutetia à Paris en 1940, foutez-lui sur la gueule, ainsi que sur le flic qui viendra à son secours par la même occasion. Prenez-lui ses clefs, et entrez dans le palace. Au bord de la piscine, un type est allongé dans un transat ; c'est votre homme, allez lui parler et acceptez son invitation de le suivre dans sa chambre. Il vous donnera une bague grâce à laquelle vous pourrez rentrer en contact avec la cinquième colonne. Sortez de l'hôtel, et retournez dans la boutique dans laquelle vous avez vendu votre monnaie de Twinsun, et votre diplôme. Montrez votre bague au vendeur, et il ouvrira un pan de mur que dissimulait l'un de ses rayonnages. Entrez, et descendez dans la cave. Vous verrez toute une brochette de conspirateurs qui, dans un premier temps, vous feront part de leur incapacité à pénétrer au sein de l'île CX. Allez vers l'espèce de grosse taupe bipède en passant derrière le moustique de 1,80 m (un mètre quatre vingt, mais que fait la police ?). Parlez-lui, et elle vous confiera qu'il existe un moyen d'entrer dans l'île CX en passant par les exploitations d'extraction de gaz. En prime, il vous filera un laser, qu'il faudra vous employer à réparer pour qu'il puisse être parfaitement opérationnel. Ressortez du repaire et allez sur le port pour emprunter votre taxi qui vous emmènera sur l'île de la célébration.

CHAUD DEVANT !

Une fois de plus, vous serez tout de suite reconnu à votre arrivée ; une foule de types, plus ou moins armés, iront à votre rencontre, et pas forcément parce qu'ils vous aiment bien... Plutôt parce qu'ils aiment bien l'argent que vous pourriez leur rapporter. Débarrassez-vous de ces kakous, et montez sur le sentier qui vous


Ne confondez pas cette sortie avec l'issue qui vous mène au fragment des Mousquibees !


PHOTO 31

conduit près du temple qui est au bord du cratère. Allez par le sentier de gauche, et traversez les coulées de lave en sautant sur les blocs de roche qui glissent dessus. Quand vous aurez fini de pester contre l'incompétence notoire de Twinsen à franchir convenablement ces obstacles, ça voudra dire que, soit vous avez réussi à atteindre l'échelle qui est en bout de course, soit vous venez de fracasser votre cibox à grands coups de batte de base-ball. Escaladez l'échelle, en prenant garde aux bombardements intempestifs de cette soufrière, et servez-vous de votre super-protopack pour franchir le petit lac qui est devant vous (**photo 31**) en évitant de vous faire chiquer par le monstre aquatique qui hante cette paisible étendue d'eau. De l'autre côté, vous trouverez un gisement de cristaux verts. Sortez votre pioche de votre inventaire, et servez-vous en à outrance. Vous réparerez automatiquement votre pisto-laser dès que vous aurez un fragment du minéral en votre possession. Il y a un bon moyen de revenir sur vos pas, sans pour autant emprunter la route qui vous a amené ici, et qui vous a fait tant péter les plombs. Revenez sur la petite plate-forme, qui se fait bombarder sans cesse par les projections volcaniques, grâce à votre super-protopack, et, sans éteindre celui-ci, continuez votre chemin tout droit devant vous. Vous vous retrouverez au niveau de la mer, et vous pourrez aisément faire le tour de l'île, et ainsi revenir tranquillement sur le port. Débarrassez-vous de nouveau de vos fans, et prenez votre taxi pour l'île des Knartas.

Telle la mauvaise saison, vous voilà de retour sur ce petit bout de terre. Retournez vers la raffinerie, et repassez au-dessus de la clôture comme précédemment. Allez vers le bâtiment de gauche, tuez les soldats, et utilisez votre pisto-laser pour enclencher les deuxième et quatrième interrupteurs. Sortez, et allez au bout du quai, que vous allez emprunter par la gauche pour pouvoir monter sur l'espèce de catamaran dirigeable. Il vous emmènera directement sur le gisement gazier qui vous permettra de vous approcher de l'îlot CX.

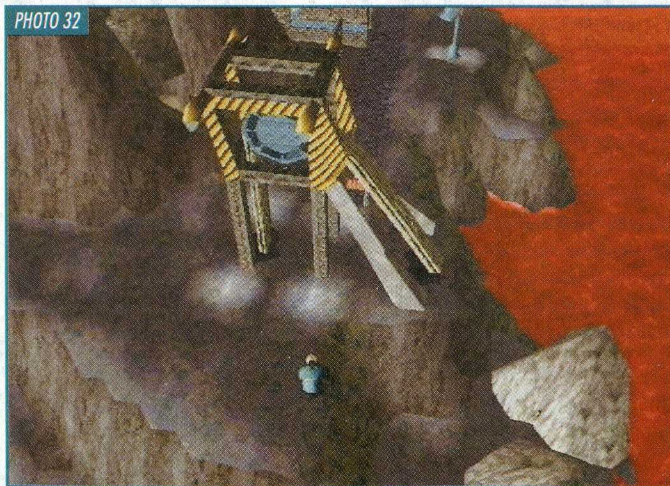


ÇA SENT LE GAZ...

C'est cool, il y a au moins un mec qui vous connaît sur cette planète. Il est là, il vous attend, c'est un mercenaire, il vous aime pas, et, en plus, il est payé pour ça. Butez-le. Prenez la clef, puis l'ascenseur qui vous amènera dans la basse-atmosphère de Zeelich. Quand vous serez arrivé en bas, mettez-vous en mode discret, et allez frapper l'Esmer qui est en haut, derrière ses pupitres, et que vous ne pourrez atteindre qu'avec votre balle magique. Après ça, déclenchez l'interrupteur rouge qui est à gauche. Vous pourrez alors sortir. Au dehors, allez au bout du pont, et laissez-vous tomber sur la droite, vous serez réceptionné par une petite bande de terre qui vous protégera de la lave. Prenez alors votre super-protopack, et survolez le lac de lave pour arriver sur la rive qui est en face. Dirigez-vous vers l'intérieur des terres et entrez dans la première grotte que vous verrez. À l'intérieur, trouvez la pièce dans laquelle une bonne mère de famille fait à manger. Acceptez son invitation au repas, prenez une part de tarte, et regardez-vous tomber minablement dans les pommes quand vous apprendrez la composition de ce que vous venez d'avaler. Quand vous aurez repris vos esprits, retournez dans le complexe souterrain, et allez donner votre tarte au vieux qui est derrière sa canne. Tout content, il vous filera la clef de la chapelle. Vous pourrez vous y rendre en montant vers la porte qui est fermée en haut à droite, et, pour continuer votre route à travers la salle suivante, il vous sera conseillé de vous lancer votre sort de protection. Montez les derniers escaliers, et vous serez arrivé en lieu saint. Allez parler au prêtre, qui vous bassinera un tant soit peu les tympans avec ses histoires de prophéties à deux balles, et retournez sur vos pas pour chercher les objets et accessoires dont vous aurez besoin. Retournez là où la bonne ménagère a fait sa tentative d'empoisonnement à votre égard, et prenez le gant qui est sur le porte-manteau, en guise de dédommagement. Puis retournez vers l'entrée de la caverne, et tachez de trouver une pièce dans laquelle une bonne ménagère (une autre !) est en train de passer un coup de balai. Parlez-lui, et elle vous apprendra la chanson qui vous permettra d'appeler le passeur qui vous rapprochera encore un peu plus de votre objectif. Libre à vous de couper le son à ce moment précis du jeu.

Sortez du complexe souterrain, et contournez l'île par le bas, vous croiserez alors un système extérieur d'élévation des ascenseurs qui descendent aux mines (**photo 32**, je suis sûr que ce truc a un nom précis. Le premier lecteur qui m'indiquera le terme exact, par courrier


Mefiez-vous des monstres qui hantent la nappe de gaz.


PHOTO 32

adressé à moi, mon ego, et moi-même, c'est-à-dire Pete Boule, gagnera gratos le n° 88 de Joystick). Un peu plus loin, vous trouverez deux bâtiments côte à côte. Juste avant ceux-ci, il y a un passage qui vous emmène à la mine (**photo 33**). Allez-y, en commençant par dessouder le premier clébard que vous trouverez sur votre chemin, puis descendez un peu les marches qui sont devant la voie ferrée. Attendez que les wagons vous passent devant, et sautez dessus. Ce moyen de locomotion vous amènera au cœur de la mine. Descendez de voiture au moment où vous voyez des soldats Esmers qui montent la garde. Tous les niveaux que vous croiserez à partir de ce moment-là seront imbibés de lave, alors soyez très prudent (**Photo 34**). Il faut que vous preniez un maximum de gemmes. Elles sont de couleur rosâtre, et reposent sur le sol dans plein d'endroits différents. Pour pouvoir en prendre un maximum, il vous est vivement conseillé de vous servir de votre super-proto-pack, vous pourrez ainsi survoler la lave sans problèmes majeurs. Cependant, méfiez-vous des déjections que vous enverra la roche en fusion. Quand vous aurez bien fait le plein, retournez vers l'endroit où vous avez vu les gardes Esmers, et remontez vers le haut à gauche. Si tout va bien, vous verrez, dans un des tableaux suivants, une porte férocement gardée par un mineur Blafard (parce que les taupes géantes font partie de l'espèce des Blafards). Tuez ce type, prenez la clef qu'il avait sur lui, et entrez par la grande porte. Vous serez dans une grande salle très similaire à celle de la chapelle que vous avez visitée auparavant. Avancez sans crainte, et allez prendre le fragment des Blafards. Dès que vous serez servi, plein d'autres mineurs vous tomberont sur le râble, débarrassez-vous en, et remontez à la surface, en vous assurant que vous avez en votre possession au moins quatre à six gemmes.

MAIS C'EST UNE RUCHE, CETTE FOURMILIÈRE !

Quand vous serez sorti du complexe minier, retournez vers le bidule des ascenseurs, cité plus haut, et continuez votre route sur le chemin qui fait le tour de l'île. Soyez attentif, et vous repérerez un passage sur la gauche qui vous amènera sur un petit pont des soupirs naturel. Franchissez-le et allez sur la pièce carrée qui est au sol. Chantez la chanson (arg !) que la concierge vous a apprise. Notez que vous chantez très bien, pour une tête de pelle, tellement bien, que vous allez faire pleuvoir. C'est le passeur qui rappliquera. Approchez-vous de lui, parlez-lui, et sélectionnez les gemmes dans votre inventaire. Vous vous mettrez alors en route directement vers l'île des Mousquibees. Arrivé à bon port, commencez déjà à vous occuper de votre billet de retour. Parcourez l'île, et examinez-la attentivement, afin que vous puissiez trouver un maximum de gemmes. Quand vous aurez fini votre promenade, dirigez-vous vers le Mousquibee qui fait stupidement des allers-retours agaçants au beau milieu de la plage. Parlez-lui, et demandez-lui de vous amener près de la reine (aucun rapport avec celle qui s'est faite enlever dans le Booklet n° 3). Elle écoutera avec patience et compréhension vos doléances, et vous demandera de faire vos preuves. Commencez par lui montrer votre bague de dissident, puis, comme elle ne sera pas totalement satisfaite, vous vous retrouverez au milieu d'une arène. Vous vous ferez assaillir par une kyrielle de caillasses que vous pourrez affronter en vous mettant, dans un premier temps, en mode agressif. Si vous vous débrouillez bien, l'une des pierres vous donnera une clef. Prenez-la, et allez vers la porte du milieu. En principe, vous trouverez une arme qui ressemble beaucoup à votre bonne vieille sarbacane. En la prenant, d'autres clefs apparaîtront, et vous pourrez aller ouvrir les deux autres portes qui enferment les adversaires que vous devrez affronter pour pouvoir sortir des jeux de ce cirque. À peine ce sera fini, qu'une alerte générale sera donnée, l'armée esmer procédant à une attaque en règle de la ruche. Tâchez d'éviter le combat autant que possible, et profitez-en pour essayer d'acquérir les gemmes que vous pourrez trouver dans la ruche. Vous devrez passer dans un premier temps par l'ouverture hexagonale qui est en bas de la tribune royale, puis essayez de vous approcher le plus possible du haut de l'écran, et ainsi de suite, de tableau en tableau ; c'est ici que vous trouverez la première issue qui vous intéressera (**photo 35**). Avancez sur le sentier, et tuez l'Esmer qui est posté au tournant, cela vous donnera une gemme. Vous vous ferez aussi agresser du ciel, des Esmers parachutés vous tireront dessus dans leur descente vers la mer de lave. Passez le pont, et entrez dans la grotte, profitez de ce moment de calme pour prendre tous les bonus que vous pourrez y trouver, puis allez vers le haut de la salle, et activez la plaque élévatrice en sautant dessus en mode normal. En haut, faites le tour de la colline, et montez l'échelle qui vous amène au sommet. Il y a un gros monstre qui ressemble à un morse, qui vous attaquera en vous lançant des boules de feu. Mettez-vous en mode agressif, et munissez-vous de votre gant de Blafard. À chaque fois que la grosse bête vous balancera un de ses projectiles, répondez-lui en lui renvoyant ses sphère incandescentes, c'est le seul moyen que vous aurez de le détruire. Après être passé de vie à trépas, la sale bestiole laissera derrière elle une clef que vous devrez prendre (sans blague). Descendez de là où vous êtes, et allez ouvrir le coffre qui est sur le sentier. Prenez le fragment des Mousquibees, et revenez dans la ruche en passant par la caverne où vous pourrez encore faire le plein de bonus. Dans la ruche, allez vers le bas de l'écran, et disparaissez des lieux en vous glissant dans le trou qui est dans le sol.

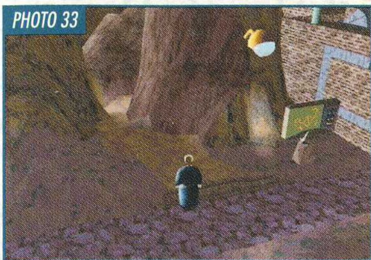
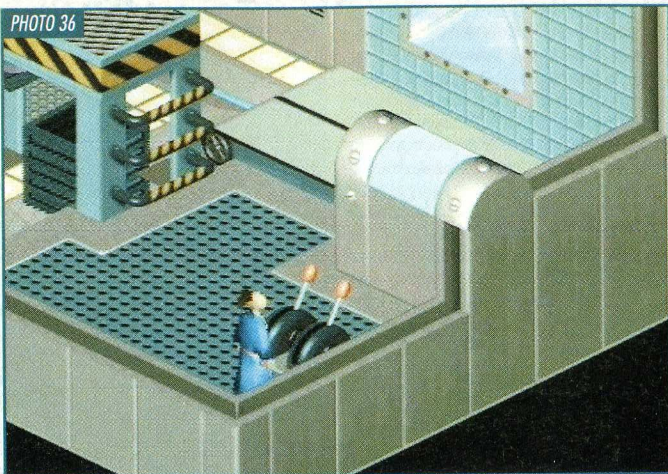

PHOTO 33


PHOTO 34


PHOTO 35

MISE EN BOITE

Aussitôt posé un pied sur la plage, vous aurez encore à en découdre avec quelques militaires


PHOTO 36

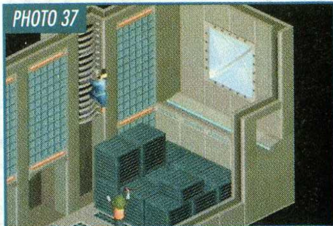
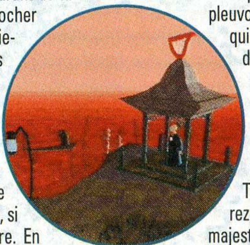

PHOTO 37


PHOTO 38

récalcitrants. Après vos explications, retournez vers le socle carré d'où vous pourrez relancer votre horrible chant d'appel du gondolier, manifestement très fatigué d'entendre une si laide litanie. Revenez vers l'île des Blafards. Une fois débarqué, allez donner des soins au Blafard qui vous appelle à l'aide. Il vous donnera une gemme, et vous mettra au courant de la marche à suivre pour approcher de la reine, qui, telle une Marie-Antoinette mise au frais dans les abattoirs révolutionnaires, attend son funeste sort dans les geôles esmer. Sortez les mouchoirs. Retournez vers la mine , et profitez de cette escapade pour prendre quelques gemmes au passage, si vous en avez moins de quatre. En observant le trajet des wagons pleins de minerais, vous repérerez facilement le tapis roulant sur lequel ils sont déversés. Mettez-vous dessus et prenez l'élévateur pour pouvoir passer dans la salle suivante. Un Blafard y sera en pleine activité, derrière son pupitre. Allez converser avec lui en mode agressif, et bougez les deux leviers (**photo 36**). Vous devrez passer très rapidement en mode sportif pour sauter dans la caisse ouverte. Si vous trouvez le moyen de tomber dans la boîte avant que le couvercle se referme sur vous, votre partie sera finie. Dans le hangar où sont stockées les caisses, ne descendez pas sur le sol, sans quoi il faudra recommencer toute la manip' (**photo 37**). Montez plutôt sur la plus petite des caisses, et sautez sur les plus grandes, à partir desquelles vous pourrez emprunter l'échelle qui vous amènera sur le toit. Sautez d'un toit à l'autre, et laissez-vous tomber dans le trou (**photo 38**), et vous arriverez dans la cellule de la reine. Parlez-lui, et elle vous donnera la clef spéciale qui vous permettra de vous ouvrir la route vers l'îlot CX. Tuez le garde qui est devant la cellule, et activez le levier d'ouverture de la cellule à l'aide de votre sarbacane. La sortie de la prison est par le bas, et son accès est semé de gardes et soldats.



CX : LE PROGRÈS AU SERVICE DU PRÉSIDENT

Retournez pousser votre chanson qui fait pleuvoir pour aller vers l'île des Mousquibees. Arrivé sur place, allez dans la ruche qui est encore en pleine effervescence, et courez vers la salle du trône. Vous serez accueilli par deux soldats esmer très zélés, et par un mercenaire qui l'est encore plus. Tuez-les du mieux que vous pourrez, et allez sur le trône de sa majesté. Prenez la clef que la reine vous a donnée en prison, et servez vous en sur le dossier de l'auguste siège. Continuez votre chemin sans crainte, et profitez de ce moment de répit pour taper dans les bonus qui se cachent dans ce passage secret. Montez sur l'ascenseur, et enclenchez-le en sautant dessus. Vous arriverez alors à l'îlot CX. Lochez les deux gardes qui sont à droite, et prenez la clef que l'un d'eux aura délivrée après être passé de vie à trépas. Prenez la porte que ces deux idiots gardaient. À l'intérieur, vous devrez survoler la surface gazeuse à l'aide de votre super-protopack. Allez sur la passerelle qui est en face, en évitant de vous faire coincer par les deux grosses bestioles qui hantent la brume en dessous de vous. Enclenchez le levier jaune, et allez vite vers la porte qui vient de s'ouvrir ; le temps qui vous est imparti pour y arriver est compté. Tuez les deux gardes qui surveillent l'échelle que vous devrez prendre, et, au-dessus, tuez le garde qui fait le tour du bâtiment. Prenez la clef qu'il vous aura laissée, et entrez. Vous ne serez pas très bien reçu, il y aura en effet plein de types qui ne penseront qu'à faire usage de leurs armes sur vous. Allez activer la molette qui est sur la gauche de la salle, lancez votre sort de protection et entrez par la porte que vous aurez ouverte. Dans la pièce suivante, deux types habillés façon pirates vous chercheront des noises. Passez votre chemin, pour le moment, ils sont trop balèzes pour vous ; ils font partie de la garde de l'Empereur. Allez activer la molette qui est en haut à gauche, et sortez par la porte que vous avez ouverte, une fois de plus. Dans cette salle, prenez la clef qui est enfermée dans le boîtier rouge, et sautez par-dessus le muret pour revenir dans la pièce par laquelle vous êtes rentré dans le bâtiment. Allez à droite de l'écran afin de buter le sinistre préposé à la sécurité qui est devant la porte que vous devez ouvrir. Montez sur l'ascenseur, et faites-vous descendre près de l'Empereur ("À nous deux, gredin très vil !"). Laissez bidibul vous tenir son discours insipide de méchant personnage de fin de mauvais film hollywoodien, et faites-lui une bonne injection de tranquillisant à l'aide de votre laser. En un coup de cuillère à pot, il va presque mourir. Je dis presque, parce qu'il aura le temps d'enclencher les

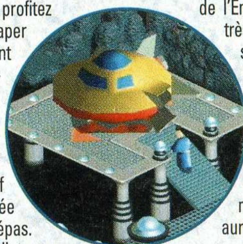



PHOTO 39

réacteurs de la lune d'Émeraude. Alléluia ! Pleurez pas, vous n'avez pas tout perdu, vous allez le voir, vot' mioche, sans quoi, à quoi ça sert que Ducroc il se décarcasse. Pour meilleure preuve, commencez par taxer les clefs de l'Empereur, et ouvrez le coffre qui est dans la pièce. Vous aurez en votre possession un super-sabre qui vous permettra de vous expliquer à armes égales avec ce qui reste de la garde personnelle de l'autre macchab'. Remontez par l'ascenseur, et retournez dans la salle où il y avait les deux gardes aux allures de pirates. Explosez-moi ça, et prenez en les clefs. Passez la porte, et montez les escaliers de la tour. Il y a un autre garde au sommet des marches, provoquez-le au combat, et il tombera de quelques étages, vous laissant la voie libre. Entrez dans le poste de contrôle, et tuez le garde qui reste bêtement à regarder les lumières des instruments de guidage sans rien y comprendre. Prenez le disque qui est dans une des consoles, et retournez sur vos pas pour finir le combat que vous aviez commencé auparavant. Ne vous attardez pas dans la pièce suivante, sortez, et foncez droit sur la soucoupe qui est en stationnement sur la piste. Petit moment agréable : vous vous ferez furieusement draguer par la grosse nympho de l'Empereur à bord... Impossible de savoir ce qui se passera durant le voyage.

PIRE QUE VERSAILLES

Incroyable, hein ? Mais si, c'est pire. Quand on a vu ce que vous allez voir, on se dit que c'est épouvantable ce qu'on doit se faire chier dans le palais de l'Empereur... Enfin, on n'est pas là pour causer de la vie privée d'un dirigeant mort, comme à Versailles. Commencez par vous débarrasser des deux gardes qui sont sur la piste, et prenez-leur la clef du palais. Le palais n'est qu'une grosse succession de pièces dans lesquelles vous trouverez soit un coffre, avec une clef dedans, soit des adversaires, avec une clef sur l'un d'entre eux. Tout ce que vous aurez à faire, c'est d'aller tout droit dans un premier temps, puis, quand vous n'aurez plus de porte en face de vous, de prendre la porte de gauche, pour continuer encore tout droit. Vous arriverez alors dans une pièce dans laquelle s'entraînent un préposé au ménage, un préposé aux réparations, et un jardinier. Ces trois techniciens de surface s'entraînent au combat, on croit rêver ! Expliquez-leur l'art du combat, tirez-leur la clef qui vous intéresse, et entrez par la double porte qui est à droite. Vous serez dans une salle toute en longueur, et vous devrez en découdre, dans un premier temps, avec trois gardes de l'Empereur. Puis, comme un bonheur n'arrive jamais seul, votre présence dans la pièce provoquera la métamorphose d'une statue, un gros monstre pas sympa. Tuez-le, prenez-lui ses clefs, et ouvrez le coffre sur lequel il était sous sa forme statuaire. Vous prendrez le dernier fragment, celui des Sups, et votre niveau de magie augmentera encore. Vous pourrez alors tirer la balle de feu, qui fait des dégâts un peu plus importants que sous ses formes précédentes, mais dans la mesure où vos futurs adversaires auront une plus grande résistance, ceci a bien peu d'importance. Revenez sur vos pas pour ressortir de ce palais bien monotone, et allez au port pour reprendre l'aéroglisseur qui vous amènera sur l'île de la Célébration. Vous aurez facilement accès à votre débarcadère préféré : un chemin part directement vers le port, juste à côté de la sortie du palais (**photo 39**).

DIANTRE, MAIS C'EST JEAN-MARIE FUNFROCK !

Mettez le cap sur l'île de la Célébration, et, comme d'habitude, commencez-y votre tournée avec une bonne distribution de pains en arrivant. Allez vers le temple tout en haut, et entrez-y sans crainte. Dirigez-vous vers la fontaine de lave qui est au milieu de la grande salle (**photo 40**), et placez-y le médaillon composé de l'ensemble des fragments que vous avez volés aux autochtones de cette planète. Par votre geste, vous aurez provoqué l'érection (désolé, il n'y a pas d'autres termes plus exacts) de la super grosse statue du dieu local. Sortez du temple, et vous aurez tout le loisir d'admirer ce que vous avez provoqué. Un gros type, qui vous connaît bien, est sur le monument ; il vous félicitera de ce que vous venez de faire. Le type, c'est Jean-Marie Funfrock, et vous venez d'accélérer le processus de destruction de votre planète. Laissez-le terminer son discours haut en couleurs, et allez sur la droite du temple prendre le sentier qui vous emmènera sur une partie du terrain rehaussé. Cette bosse vous permettra de grimper sur la plus petite des colonnes. Quand vous serez bien installé dessus, sautez de colonne en colonne jusqu'à ce que vous arriviez devant la statue. Sautez sur le livre, puis sur la main, et enfin sur le bras dans lequel est creusée une ouverture. Quand vous serez entré dans le complexe, allez à gauche. Vous devrez vous débarrasser le plus rapidement possible des robots de combat qui vous seront expédiés. Dès que vous aurez la paix, pressez-vous d'aller à gauche sans chercher à perdre du temps à recueillir d'éventuels bonus : plus vous vous attarderez, plus vous verrez de nouveaux adversaires arriver. Vous verrez, de vos petits yeux ébahis, le triste sort réservé aux mages de Twinsun. Vous devrez les libérer en manipulant le pupitre (**photo 41**). Commencez par le deuxième, et occupez-vous du premier, du quatrième et enfin du troisième, puis allez actionner le levier qui est




PHOTO 40


PHOTO 41

à droite des captifs. Ces cornichons de magos vous feront perdre un temps précieux à vous applaudir. Y en a même une qui va se déplacer pour seulement vous embrasser... Quelle frustration ! Enfin, ils se décideront à mettre leur puissance en commun pour vous aider à retrouver Jean-Marie Funfrock. Ils lanceront un sort puissant qui défoncera la barrière d'acier qui vous séparait de l'ascenseur que vous devrez prendre. Vous monterez dans une salle dans laquelle vous devrez chercher une issue qui est sous la forme d'un trou dans le sol. Évitez le combat autant que faire se peut, et disparaissez vite fait ; le trou est par le bas et à gauche de la pièce. Salle suivante, et nouveaux adversaires. Descendez l'éléphant lance-missiles, et prenez-lui sa clef. Allez ouvrir la porte qui est par le haut, et tuez les deux autres éléphants mécaniques pour pouvoir tomber dans le trou qui est derrière eux. Encore une fois, dans cette pièce, tuez en priorité le deuxième lance-missiles qui est en bas des escaliers, et prenez encore les clefs qu'il vous donne ; puis ouvrez la porte, et passez par le pont. Vous vous retrouverez face à face avec Jean-Marie Funfrock qui aura la subite idée de faire une soupe à l'enfant, en envoyant tous les petits et mignons otages pré-pubères dans le lac de lave qui est sous vos pieds. Eclatez-moi ce salopard, et son double par la même occasion, et approchez-vous du rebord du lac de lave.

ET LA PLANÈTE, BORDEL ?

Arrêtez de chialer ! La séquence vidéo suivante vous montrera comment Baldino sauve les enfants, comment vous repoussez la lune d'Emeraude, et comment les Esmers détruisent le réacteur qui était sur cette dernière. Voilà, vous avez gagné. Les Esmers ont une planète toute neuve, Les communautés vivent unies pour le meilleur et pour le pire, un baby-boom est en route, il y aura une recrudescence de bébés mutants dans neuf mois, et vous, n'étiez même pas là pour l'accouchement de votre femme... Vous êtes vraiment un nul !

Pete Boule

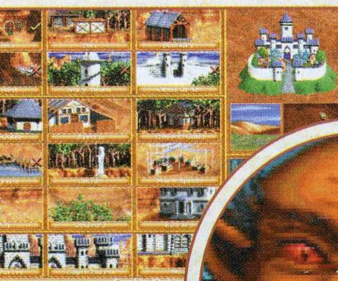
GUIDE DE JEU

Heroes of Might & Magic 2

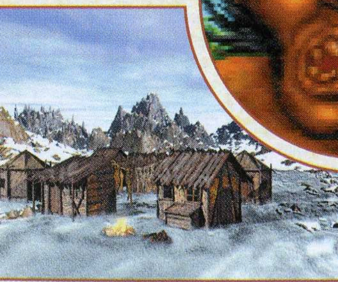
DEUXIÈME PARTIE

David Bowie, déjà, chantait les louanges de Homm2 dans son meilleur titre "Heroes". Soyez vous aussi "les héros d'un jour" (enfin surtout d'une nuit) en découvrant ce superbe programme de New World Computing permettant de jouer à plusieurs en Hot Seat ou sur le Net. Vous risquez alors de ne plus pouvoir vous décoller de votre PC. Après la liste des sorts et artefacts présentée le mois dernier, nous allons effectuer une reconnaissance plus approfondie des stratégies de combat. Ce guide ne peut pas prétendre être complètement exhaustif, étant donné la profondeur du programme et la richesse des unités, sorts et artefacts. De nouvelles tactiques sont encore à explorer. Alors, rejoignez le clan des "heroes", vous ne serez pas déçu.









LES TACTIQUES DE COMBAT

Les combats sont passionnants dans Heroes, surtout une fois que l'on a bien compris la subtilité des unités et sorts ET des règles de combat. Ne vous lancez pas dans un combat sans avoir constitué une armée adaptée à l'adversaire, rechargé les points de magie si possible et disposé correctement vos troupes.

Pour disposer vos troupes, il faut comprendre que dans la fiche de perso l'ordre des unités de gauche à droite correspondra à la disposition de haut en bas lors du combat. Mettez les lanceurs tout à gauche ou tout à droite avec des troupes qui tapent à côté pour les défendre. Vous pouvez scinder vos troupes d'une même race de créatures en plusieurs tas en maintenant : Majuscule enfoncé et en cliquant sur un emplacement vide (par exemple plutôt que d'avoir un tas de 50 paladins, vous pouvez trouver un grand intérêt à avoir trois tas qui taperont plus souvent). Truc : en entrant 999, vous pourrez transférer toutes les unités sauf une.



LES REGLES DE COMBAT

La première chose à déterminer est la séquence d'attaque. Quelles créatures vont attaquer en premier ? C'est crucial. Dans Heroes, la séquence d'attaque est déterminée par la caractéristique vitesse (Speed) des unités, les troupes lentes ne pouvant jamais jouer AVANT les troupes plus rapides. Si deux tas ont la même vitesse, c'est celui situé le plus en haut qui frappera en premier. Remarquons aussi que dans le cas de troupes de la même vitesse de part et d'autre, si un joueur passe son tour, c'est lui qui frappera en premier le tour suivant.

Si des troupes ont été paralysées ou aveuglées par un sort, elles ne pourront pas jouer jusqu'à la fin du sort, à moins que l'on décide de les

attaquer, ce qui aura pour effet de mettre fin au sort. Du coup, si vous attaquez une troupe aveuglée, vérifiez qu'elle a bien passé son tour et gardez bien en mémoire le fait qu'elle pourra de nouveau attaquer le tour suivant. Autre remarque : suivez de près les durées des sorts. Si vous paralysez pour trois tours une troupe ennemie plus rapide que vous, dès le tour 4 cette troupe ne sera plus paralysée et frappera alors en premier. Prévoyez les conséquences, le tour précédent.

La seconde chose à clarifier est le système de résolution des combats. Les dommages sont basés sur le nombre d'unités d'une troupe, les dommages qu'elles font, et leurs caractéristiques d'attaque et de défense (modifiées par l'attaque et la défense du héros qui les commande). Chaque unité a une caractéristique Dommages (par exemple, 3-5, 25-50). Donc la valeur de dommages est basée sur un nombre aléatoire compris entre ces deux valeurs (sauf si les unités sont bénies ou maudites - blessed ou cursed) et multipliée par le nombre d'unités dans le tas. Cette valeur est ensuite modifiée en comparant la valeur d'attaque par rapport à celle de défense. Une défense plus élevée diminuera les dommages de 5 % par point de défense au-dessus d'attaque. En revanche, si l'attaquant a le dessus, il fera 10 % de dommages en plus par point d'attaque au-dessus de la défense. Relevons également qu'une bonne chance (arc-en-ciel) doublera les dommages infligés par les unités chanceuses. Par contre, les tirs au-dessus des murs d'un château auront 50 % de pénalité. Ce qui est bien, avec Heroes 2 par rapport au n° 1, c'est que l'on n'est plus obligé de retenir par cœur les dommages endurés pas les troupes. On peut désormais consulter un panneau d'infos et savoir combien il reste de points de vie à une unité dans un tas.

CONNAITRE L'ENNEMI

Comme le disait le vénérable stratège chinois : "Connais-toi, connais ton ennemi et tu pourras gagner toutes les batailles." Une chose est sûre : il sera toujours plus facile de battre l'intelligence artificielle qu'un vrai joueur humain, le comportement de l'ordinateur au combat étant parfaitement prévisible. L'ordinateur essaiera toujours d'attaquer en premier vos lanceurs (archers, druides...) puis les unités volantes et enfin les unités terrestres. Pour un même type de créature, il attaquera toujours en premier le tas le plus nombreux (si deux tas sont identiques, il attaquera celui le plus en haut). La plupart du temps, l'ordi lancera toutes ses troupes terrestres contre vous. Plus rarement, il essaiera de s'en servir pour défendre ses lanceurs.

Du coup, on peut retourner cette prévisibilité à notre avantage. Un exemple : l'ordinateur dispose d'un tas d'unités terrestres puissantes de

LES COMBATS CONTRE DES NPC

Avant d'attaquer des créatures sur la carte, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le tas pour avoir une idée des armées en présence. Voilà la correspondance avec les termes anglais.

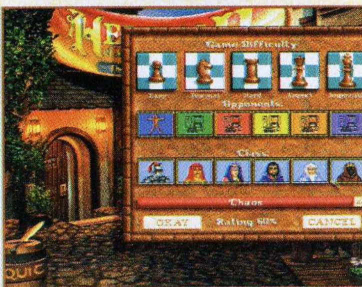
- FEW	1-4
- SEVERAL	5-9
- PACK	10-19
- LOTS	20-49
- HORDE	50-99
- THRONG	100-249
- SWARM	250-499
- ZOUNDS	500-999
- LEGION	1000-?

Pour connaître exactement le nombre de créatures d'une armée, on peut lancer le sort Identify Heros avant de cliquer sur le tas.

POUR CES ENFOIRÉS DE TRICHEURS

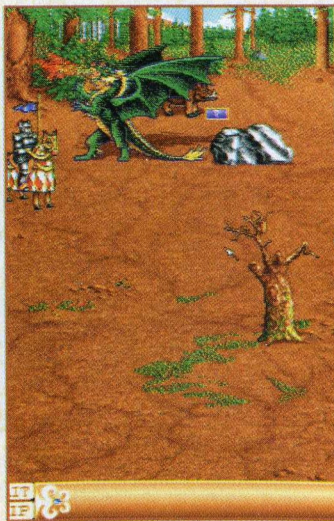
Voici quelques codes (bouhh ! les tricheurs sont des fruits de mer) à taper pendant le jeu :

- 911	gagne le scénario
- 1313	perd le scénario
- 8675309	affiche toute la carte
- 32167	donne 5 dragons noirs au héros sélectionné





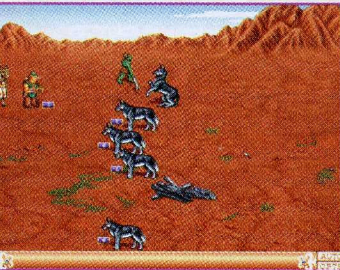












vitesse moyenne. Normalement, ces unités viendront au contact de vos lanceurs en trois tours. Vous pouvez utiliser des unités volantes pour le retarder. Premier tour : les unités terrestres s'avancent vers vos lanceurs. Second tour : vous bougez vos unités volantes à leur portée, mais dans la direction opposée à vos lanceurs. L'ordi fera alors demi-tour pour attaquer vos "volants", au grand bonheur de vos lanceurs. Pendant ce temps, vous pouvez utiliser les lanceurs pour tuer les unités terrestres ou en tout cas les endommager sérieusement pour épargner vos "volants".
Autre certitude : l'IA ne se privera pas pour utiliser un sort dès qu'elle pourra. Conséquence : si vous avez l'intention d'aveugler une troupe ennemie, attendez que l'ordinateur ait au moins bougé l'un de ses tas. Dans le cas contraire, il pourrait lancer un sort annulant votre sort d'aveuglement.

DIVISER POUR RÉGNER

Comme je l'écrivais plus haut, la possibilité de scinder des groupes en plusieurs groupes plus petits est une caractéristique très riche en enseignement. Le cas le plus simple consiste à diviser une troupe très puissante pour pouvoir attaquer plusieurs troupes ennemies. Mais les déclinaisons sont nombreuses :

- Divisez une troupe moribonde de lanceurs pour tenir occupées plusieurs troupes ennemies. Mettons que vous ayez trois centaures, ce qui est ridicule : ils mourront en une seule attaque. Par contre, si vous faites trois tas, cela mobilisera trois attaques pour le même résultat ; et pendant ce temps-là, vos autres troupes pourront s'activer sans crainte.
- Divisez une troupe d'unités volantes pour pouvoir attaquer plusieurs troupes de lanceurs en même temps. En effet, les volants ne peuvent empêcher de tirer à distance que deux troupes à la fois (il faut être au contact).
- Divisez les troupes de volants pour neutraliser les lanceurs plus longtemps. Parfois, vous devrez éliminer les troupes terrestres en premier si vous ne voulez pas subir les attaques des lanceurs ennemis. Par contre, vos volants sont trop faibles ou vous ne voulez pas avoir trop de pertes. Divisez vos volants et bloquez les lanceurs ennemis.
- Divisez vos troupes pour mieux répartir vos attaques. Parfois, il n'est pas nécessaire d'éliminer d'un coup une troupe. L'abîmer sérieusement est suffisant pour la rendre peu dangereuse. En divisant vos armées en deux, vous pourrez attaquer simultanément deux troupes ennemies par tour. Parfois aussi l'ennemi a plusieurs troupes terrestres, et un seul tir de vos lanceurs n'est pas suffisant pour en venir à bout. Divisez vos lanceurs et vous pourrez tirer plusieurs fois par tour sur la même troupe ennemie.
- Divisez vos troupes pour amoindrir les dommages reçus. Mettons que vous ayez une troupe de 10 dragons. 200 point de dommages suffiront à en détruire un. Par contre, si vous les divisez en 5 groupes, vous pourrez théoriquement recevoir 1 400 points de dommages avant qu'un dragon ne meure. Bien sûr, les choses ne sont pas aussi simples, puisque l'ordinateur attaquera toujours la plus grosse troupe, mais l'idée est là. Le but de la manœuvre est d'utiliser les unités qui ne sont pas





DES HÉROS FRANÇAIS
(MAIS AUSSI BELGES, SUISSES ET CANADIENS)

Il existe plein de sites dédiés à Heroes sur le Net, mais les anglophobes se rabatteront bien volontiers sur les sites en françoy dans le texte. Sans vouloir dresser une liste exhaustive, voici quelques URL pas piquées des vers où vous pourrez régulièrement trouver de nouvelles cartes et des conseils stratégiques.

- http://www.mygale.org/00/dragons
Ce site est tenu par Dragons (François Eudier), qui y compile bon nombre de cartes (voir notre CD) qu'il a réalisées avec ses potes Gvaudan et Sir Phraid. Rappelons aussi que Dragons a créé une ligue de jeu en réseau permettant aux meilleurs héros de s'affronter la gueule lors de parties mémorables. Même si je préfère les parties avec les copains en Hot Seat, beaucoup plus conviviales (on peut coller une beigne à son adversaire quand on est à court d'armées, et on peut regarder jouer l'autre ce qui évite de s'endormir quand les tours de jeu s'allongent en fin de partie), cette ligue est indispensable pour les esseulés qui habitent l'Alaska ou qui n'ont pas de compagnons de jeu sous la main. Vous vous considérez comme le meilleur joueur d'Heroes de la planète ? Eh bien, il serait temps de le prouver en affrontant vos pairs dans cette ligue. Vous pouvez donc contacter Dragons par mail pour vous inscrire : dragons@mygale.org.

- http://www.infonie.fr/public_html/phraid/
Sir Phraid non content de nous offrir un site très complet, caracole en tête du classement de la ligue (avec 386 points mais une seule partie jouée). Qu'est-ce que vous attendez pour venir lui coller une tollée à lui ou à Cordwin, Altar, Ysatis, Josh, Petit Dragon, Oberon ou au Boucher ?

- http://www.mygale.org/01/fred22/
Le site de Fred "Lion" Belloir très complet, avec une étude poussée sur Heroes (encore désolé pour la mauvaise URL dans la première partie de ce guide le mois dernier).

- http://www.mygale.org/04/cthulhu/
Le site de Cthulhu avec des cartes en français et en anglais.

- http://www.mygale.org/08/alan/pher.htm
Le site d'Alan avec cartes, tips et liens.

- http://www.mygale.org/08/illis/
Le site d'Illis comprend des cartes et une liste des nouveautés de l'expansion pack "The Price of Loyalty" (voir plus loin).

- http://homer.span.ch/~spaw1308/hmm2/
Ce site d'un fan suisse, Lorr Hyde, comprend aussi une liste de joueurs de Heroes (USA, Belgique, Canada, France) avec leurs mails... sans compter ceux que j'oublie évidemment, mais dont vous trouverez les liens sur ces sites.

- Remercions aussi Philippe Mestral qui a testé l'intégrité de la plupart des cartes et scénarios que nous avons mis sur le CD.



ciblées par l'ennemi pour faire écran ou attaquer des lanceurs. Prenons le cas d'un héros avec 10 dragons aux prises avec un héros avec des titans, rocs, archmages, etc. Après plusieurs essais (dans Heroes, il est importnat de sauver avant les combats) où tous les dragons sont annihilés, on s'aperçoit que trois tas (1,1 et 8 dragons) permettent de remporter la victoire.

- Divisez vos troupes pour avoir un minimum de pertes (c'est mon péché mignon dans Heroes : avoir le minimum de pertes). Prenons un exemple : vous avez 10 minotaures, 30 gargoyles et 50 centaures. L'ordinateur a 8 cavaleries et des rangers. Évidemment, c'est facile de le battre ; mais essayons de le faire avec un minimum de pertes. L'idée est de diviser les gargouilles : 1, 1 et 28. On envoie une gargouille bloquer les cavaleries (plus facile suivant le type de champ de bataille : ici, c'est un canyon). La gargouille se fait buter, on envoie la seconde pendant que les 28 vont torcher les rangers. Puis les minotaures attaquent de front les cavaleries. Le tour suivant, les cavaleries sont submergées par les gargouilles et le héros fuit. Bilan : vous gagnez en ne perdant que 3 gargouilles.

- Divisez les troupes pour bloquer les trous dans les fortifications, lors d'une attaque de château. On ne sait jamais si la catapulte va réussir à détruire les murs. Alors avoir des troupes pour bloquer l'avancée de l'ennemi tout en gardant une troupe forte en réserve peut faire la différence.

- Divisez vos troupes pour résister plus longtemps, lors d'une attaque de château. Dans le cas où l'ennemi est faible, mais que vous soyez



encore plus faible, les défenses du château (garnison) peuvent vous sauver. Parfois, on peut utiliser une troupe rapide ou des volants pour faire tourner l'ennemi en rond pendant qu'ils se prend les tirs de défense du château. Si vous n'êtes pas assez rapide ou si l'ennemi a des lanceurs ou des volants, divisez vos troupes en cinq groupes. Plus l'ennemi mettra de temps à les détruire, plus vous aurez de chance qu'il soit détruit par les défenses du château.

- Divisez vos troupes pour changer la séquence de combat. Mettons que vous vouliez envoyer des gargouilles pour neutraliser les lanceurs ennemis. Mais il a des cavaleries qui risquent de gravement endommager vos gargouilles. Vous pouvez divisez vos gargouilles en deux groupes, ne pas déplacer le premier, laisser jouer les cavaleries puis envoyer le deuxième groupe de gargouilles sur les lanceurs. Autre exemple : vous avez de puissantes troupes terrestres et l'ennemi des





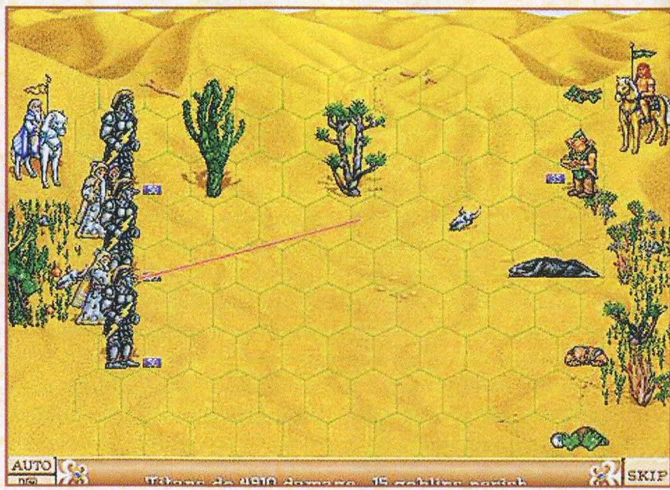
unités volantes. Vous savez que l'ordinateur va attaquer vos lanceurs et vous voulez le détruire avec vos unités terrestres ; mais elles ont la même vitesse, et vos troupes terrestres bougeront toujours APRES des unités volantes ennemies. Divisez alors vos troupes terrestres pour ques les ailés attaquent en premier.

Bon, voilà pas mal de tactiques de division mais il y en a d'autres à découvrir, c'est certain. En tout cas, il est toujours bénéfique d'avoir un emplacement libre dans son armée. D'abord, cela permet de pouvoir accueillir des armées NPC qui voudraient se joindre à vous. Ensuite, cela permet de diviser vos forces comme expliqué ci-dessus. Il y a quand même un cas de figure où le fait d'avoir divisé ses armées ne paye pas : si l'ennemi dispose des sorts Chain Lightning ou Death Ripple. Mais dans la plupart des cas, c'est tout bénéf'.

LES SORTS

Il serait insensé de sous-estimer la magie en combat, même si elle offre moins de variantes que les techniques de division. En effet, une fois que vous avez développé la magie d'un héros dans une certaine direction, il y a moins de liberté créatrice. D'ailleurs, la plupart des sorts vont de pair avec certains types d'unités (Dragons + Armaggedon, Dédoublement + Titans ou Téléport + hydres en sont quelques exemples).
Si vous êtes plutôt du genre agressif, vous allez préférer apprendre les sorts de haut niveau en investissant des châteaux ennemis. C'est vrai, pourquoi claquer de la thune et des ressources pour faire monter la guilde alors que les autres joueurs peuvent le faire à votre place ? Donc concentrez-vous d'abord sur les sorts de niveau 1 et 2. C'est amusant de voir comme des sorts aussi basiques que Haste, Bless, Bloodlust, Slow, Blind, Cure, Stoneskin, Disrupting ray peuvent faire basculer l'issue d'un combat.

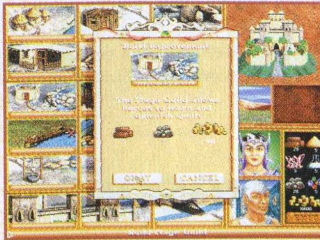
- Haste est un très bon sort. Il peut permettre à vos troupes terrestres de se déplacer plus rapidement, ou carrément de changer l'ordre de la séquence de combat en leur permettant d'attaquer avant des troupes normalement plus rapides.
- Slow n'est pas une version bas de gamme de Blind. Oh que non ! Slow a d'autres avantages. Vous pouvez attaquer un ennemi qui se traîne avec un sort de Slow, alors que si vous attaquez un ennemi aveuglé, vous mettrez fin au sort. En balançant Slow sur des unités volantes, vous les empêchez de se déplacer librement sur le terrain. Elles bougent alors comme des unités terrestres, avec une mobilité réduite. Un autre avantage de Slow, par rapport à Blind : vous ne pouvez pas utiliser Blind sur les troupes du Nécromancien.
- Les sorts de protection sont indispensables quand vous voulez attaquer un château avec des lanceurs.
- Cure est bien pratique pour empêcher des unités de mourrir bêtement, même si Cure ne redonne que 5 X spell power points de vie.
- Disrupting ray est particulièrement utile quand vous attaquez un ennmi très fort avec toutes vos troupes à la fois. Chaque fois que vous lancez ce sort, la défense ennemie sera diminuée de 3 points. D'où l'intérêt de lancer le sort à chaque tour si possible, pour cumuler les effets. Dans ce cas, Disrupting ray est bien plus efficace, car il profite à tous les attaquants plutôt que de lancer Bless ou Bloodlust sur une seule de vos troupes.
- Pour déterminer s'il est plus judicieux d'utiliser Bless, Bloodlust, des sorts de protection ou Disrupting ray, il faudra un peu d'expérience et de jugeote. N'oubliez pas que vous voulez obtenir le maximum de résultats en dépensant le minimum de points de magie. Contre un joueur humain, cela peut faire la différence.





- Mass haste (3e niveau) est carrément très puissant.
- Finalement, les sorts de 4e ou de 5e niveau sont les moins utilisés : quand on commence à les posséder, la partie est déjà bien engagée et ce n'est pas déterminant. Sauf évidemment dans une partie avec des joueurs humains.
- Lightning bolt et Cold ray sont de bons sorts offensifs. Magic arrow étant beaucoup moins efficace. Fireball et Cold Ring sont à prescrire quand l'ennemi est groupé (effet sur plusieurs cases ; attention, Cold ring n'a pas d'effet sur la case centrale).
- Lancer des sorts peut aussi servir à changer l'inéluctabilité d'un combat. Il faut savoir tout d'abord que si vous faites exactement les mêmes actions, en rejouant plusieurs fois une bataille (vous sauvez, n'est-ce pas ?) les résultats seront exactement identiques. C'est parce que Heroes sauve le générateur aléatoire avec chaque partie. Du coup, pour arriver à gagner un combat que vous avez déjà perdu en suivant une certaine tactique, il faudra rejouer avec de légères variantes et en changeant la tactique des sorts.
- Lancer des sorts peut aussi servir à obliger l'adversaire à dépenser sa magie à tort et à travers. Mettons que l'ennemi dispose des sorts Lightning Bolt ou Cold ray. Vous ne voulez pas qu'il les utilise. Vous pouvez alors lancer Bless sur votre meilleure troupe ou Blind sur un ennemi... La plupart du temps, l'IA lancera un contre-sort au lieu de vous balancer un sort offensif. Si vous voulez obliger l'ennemi à dépenser ses sorts, lancez un sort avant lui. Par contre, si vous voulez être sûr d'arriver à l'aveugler, par exemple, attendez qu'il ait lancé un sort.
- Si vous voyez que vous avez presque perdu le combat, vous avez deux possibilités : soit vous lancez un sort comme Armageddon pour faire subir un max de dégâts à l'adversaire, mais vous perdrez votre héros à jamais ; soit vous battez en retraite et ainsi vous pourrez racheter votre héros (ainsi que ses artefacts) à votre château.
- L'une des grandes interrogations métaphysiques des joueurs de Heroes est de savoir si l'on peut prédire à l'avance les sorts que l'on trouvera dans sa guilde. L'idée est de pouvoir savoir à l'avance de quels sorts on disposera aux niveaux élevés, alors qu'on connaît déjà ceux des deux premiers niveaux. Cela peut être foutrement utile pour prévoir à l'avance les combinaisons en fonction des unités à construire. Eh bien, je n'en sais rien, et si quelqu'un a plus d'infos à ce sujet, je suis preneur.

Ce guide n'aurait jamais vu le jour sans les conseils avisés de Ninghui Li, les bastons nocturnes avec Christophe "Shug" Blanchon, Sylvain "Demoniak Lord" Marchal et la Princesse Leïa et enfin les quolibets de Bob Arctor, vétéran à "King's Bounty" l'ancêtre de Heroes of Might and Magic. Qu'ils reposent en paix !



LE PRIX DE LA LOYAUTÉ

Une extension à Heroes 2 est sortie il y a peu : "The Price of Loyalty", ou Popol pour les intimes, vaut vraiment la peine pour les fans de Heroes. En effet, plus des 4 nouvelles campagnes de pack rajoutent des graphs de héros et surtout plein de nouveautés. Voilà une liste de ces caractéristiques glanée sur le site d'Illis.

LES NOUVEAUX LIEUX

- Tour de l'alchimiste : détruit tous les artefacts maudits
- Arena : +1 Attaque, Défense et Magie
- Barrières et tentes : permet de bloquer des passages au moyen d'un mot de passe contenu dans une tente
- Tumulus : achat de fantômes
- Autels d'invocation : achat des 4 sortes d'élémentaires
- Geôle : prison contenant un héros qui ralliera la personne le délivrant
- Nymphes : +1 chance en mer
- Hutte du mage et œil du mage : les yeux du mages sont disposés où l'on veut sur la carte, la hutte permet de voir autour de chaque œil
- Sirènes : gain d'expérience au détriment de quelques créatures
- Écurie : permet aux héros de se déplacer pendant une semaine avec des bottes (rapidité accrue).

UN NOUVEL ÉDIFICE

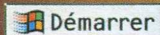
- Tombe du diable : permet d'augmenter de 10 % le gain de squelettes regénérés par châteaux de nécromanciens (max 60 %).

LES NOUVEAUX ARTEFACTS

- Arme du martyr : +3 Magie, -1 au moral des créatures de l'au-delà
- Plastron d'anduran : +5 Défense
- Broche-bouclier : -2 Magie, -50 % de dégât par sort de masse (Armageddon, pluie...)
- Boule de cristal : information sur l'entourage du héros
- Pelle du fossoyeur : +10 % en nécromancie
- Cœur de feu : -50 % de dégât par feu, +100 % de dégât par froid
- Cœur de glace : -50 % de dégât par froid, +100 % de dégât par feu
- Casque d'anduran : +5 Magie
- Marteau saint : +5 Attaque
- Sceptre légendaire : +2 partout
- Tête de mât : +1 Chance, +1 Moral (en mer)
- Parchemin magique : contient un sort qui s'inscrit dans le livre du héro
- Sphère d'abnégation : pas de sort utilisable pendant un combat
- Bâton de sorcellerie : +5 Puissance magique
- Briseur d'épée : +4 Défense, +1 Attaque
- Épée d'anduran : +5 Attaque

(En outre, si un héros possède tous les objets d'anduran, il aura un bonus : Max Moral, max Chance, sort Porte de la ville.)

Prêt ?



SIDEWINDER
Force Feedback Pro



Recommandé pour :

Daytona USA Deluxe

Flight Simulator 98

G-Police

Red Baron II

Sabre Ace

Spearhead

Tomb Raider II

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.
Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.



Microsoft®

Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/chezvous/